06 237 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

obzhenaly

CALL OF DUTY WWII

★★★ ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ ★★★

SYBERIA 3 • WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III • SNIPER: GHOST WARRIOR 3 • RAIN WORLD
BAYONETTA • LITTLE NIGHTMARES • SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE • THIMBLEWEED PARK
PREY • YOOKA-LAYLEE • THE FRANZ KAFKA VIDEOGAME • PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN
FULL THROTTLE REMASTERED • RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY • BLACKWOOD CROSSING
GUARDIANS OF THE GALAXY: TANGLED UP IN BLUE • DRAWN TO DEATH • HEROES OF THE STORM 2.0

9 771560 258026 17006

ИГРОМАНИЯ КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

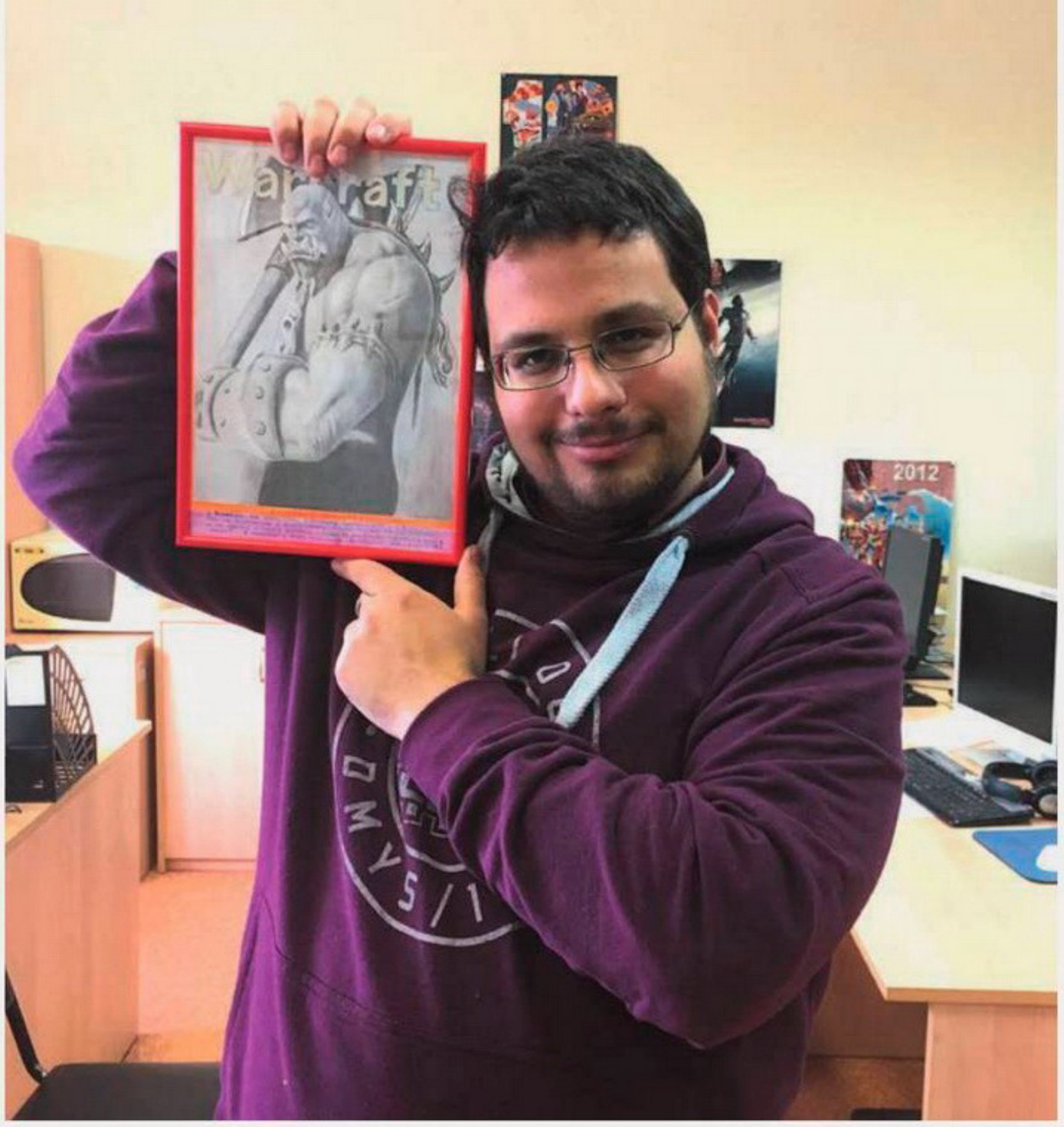
- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

игроМедиа | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Иногда работа может подкидывать приятные сюрпризы. Например – замечательный рисунок от читателя, который он не поленился отправить обычной почтой. Теперь изображение орка занимает свое почетное место на стене возле стола главного редактора. А более-менее крупный скан этой работы можно отыскать в рубрике «Почта», что практически в самом конце журнала. Игровая индустрия тоже нас порадовала – несколькими релизами и анонсами, о которых мы рассказываем на страницах этого номера.

Как вы уже, наверное, заметили, на нашей обложке (интересно, который раз по счету?) оказалась **Call of Duty**. Новая часть знаменитой серии шутеров возвращается к истокам – на поля Второй мировой. Нас по этому случаю пригласили на презентацию в Лондон, и материала там набралось на целых восемь страниц. И на этом с серией CoD мы не закончили – в разделе с обзорами можно найти рассказ про новое дополнение для **Infinite Warfare**, а среди спецматериалов – статью о самых запоминающихся персонажах серии.

В этом номере также нашлось место рецензиям на громкие продолжения: **Outlast 2**, **Warhammer 40,000: Dawn of War III**, **Syberia 3**, **Sniper: Ghost Warrior 3**, **Persona 5**. Но особое внимание мы решили уделить не сиквелу, а ремастеру. По случаю выхода **Full Throttle Remastered** вспомнили культовые квесты, выпущенные студией **LucasArts**. А заодно обозрели их духовного наследника – замечательную **Thimbleweed Park**. В спецматериалах советуем обратить внимание на статьи о романтических отношениях в играх, историю студии **BioWare** и материал о перспективах переселения людей на Марс.

А еще в этом номере образовалась очередная экспериментальная рубрика – «Книги». В последнюю пару лет количество печатной продукции, посвященной игровым мирам, стало достаточно заметным: тут и романы по вселенным, и шикарные артбуки, и энциклопедии. В общем, о чем рассказать – найдется, осталось понять, интересно ли читать о книгах вам. Пишите свое мнение нам на почту **post@igromania.ru**.

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 20 июня.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017

Тираж 27 100 Circulation 27 100

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

by Hamady

4

CALL OF DUTY: WWII
СНОВА «ДЕНЬ Д»

12 PREY
БЕЗОТХОДНЫЙ КОСМОС

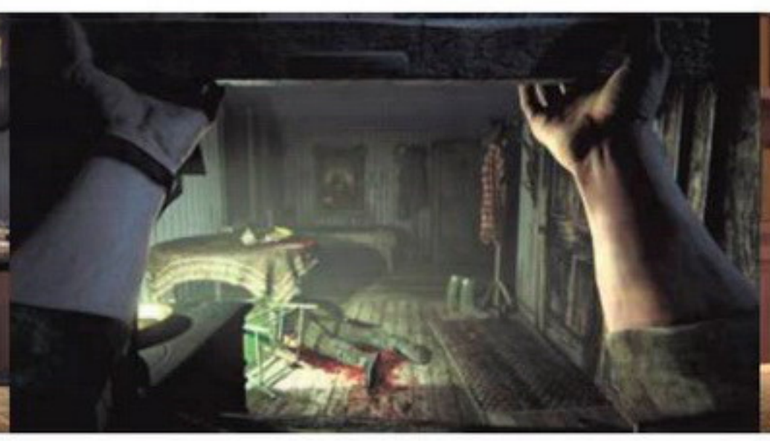
4–11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
4 Call of Duty: WWII

12–15 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
12 Prey

16–81 ВЕРДИКТ
16 Warhammer 40,000: Dawn of War III
20 Syberia 3
24 Little Nightmares
28 Outlast 2
30 Full Throttle Remastered
42 Thimbleweed Park
46 Persona 5
50 Shin Megami Tensei IV: Apocalypse
54 Sniper: Ghost Warrior 3
56 Drawn to Death
60 Crisis in the Kremlin
62 The Franz Kafka Videogame
64 Rick and Morty: Virtual Rick-ality
66 Rain World
70 Blackwood Crossing
74 The Sexy Brutale
76 Psychonauts in the Rhombus of Ruin
78 Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series: Episode 1 — Tangled Up in Blue
80 Yooka-Laylee

82–87 ОБЗОР
82 Bayonetta на PC
84 Call of Duty: Infinite Warfare – Continuum
86 Tom Clancy's Shadow Break

85–95 КОСПЛЕЙ
85 Lucky Strike



24 LITTLE NIGHTMARES
ДЕВОЧКА ИЗ ЧЕМОДАНА

28 OUTLAST 2
ПОКА НЕ СЕЛИ БАТАРЕЙКИ

114 РОМАНТИКА В ИГРАХ
ОНА СУЩЕСТВУЕТ, МЫ ВИДЕЛИ!

ПОСТЕРЫ

Warhammer 40,000: Dawn of War III
Лина Архангельская

НАКЛЕЙКИ

Игромания
Warhammer 40,000: Dawn of War III
Little Nightmares
Full Throttle Remastered

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

20
SYBERIA 3
ГДЕ ВЫ ПРЯЧЕТЕ МАМОНТОВ?

96–101 КНИГИ
96 Что почитать, когда все игры пройдены
100 «Minecraft: Только факты» и «Minecraft: Средневековая крепость»

102–139 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
102 Кого позвал долг
106 Летопись студии BioWare
114 Романтика в играх
120 Насколько трудно переселить людей с Земли?
128 Heroes of the Storm 2.0
136 Французские корабли в World of Warships

140–141 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
140 Разумный компьютер

142–143 ПОЧТА
142 Почта «Игромании»

144 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
144 Подведение итогов

46
PERSONA 5
СТИЛЬНАЯ СВИДАНКА

by Hennady

ЧТО пресс-показ игрового процесса в Лондоне
ГДЕ PC, PS4, Xbox One
КОГДА 3 ноября 2017 года

CALL OF DUTY: WWII

ЭКСКЛЮЗИВ ИЗ ЛОНДОНА

РОДИОН ИЛЬИН

Вторая мировая война опять приходит в серию **Call of Duty**. На фоне прошлогодней **Call of Duty: Infinite Warfare**, где мы бороздили бескрайний космос, такое решение **Activision** видится долгожданным возвратом к корням серии.

При этом упрекнуть издателя в калькировании главного конкурента из числа военных шутеров не получится: разработку нового выпуска Call of Duty хозяева франшизы поручили студии **Sledgehammer Games** два с половиной года назад, когда о **Battlefield 1** еще никто не слышал. Ну, или сработал отдел разведки внутри издательства, конечно, при условии, что такой вообще существует.

Сами же американцы из Sledgehammer не в первый раз трудятся над культовой серией военных аттракционов. Чтобы выкатывать по игре ежегодно, Activision вынуждена заказывать разработку разным студиям, отчего, кстати, и качество сильно разнится от части к части.

ВОЙНА КАК ВОЙНА

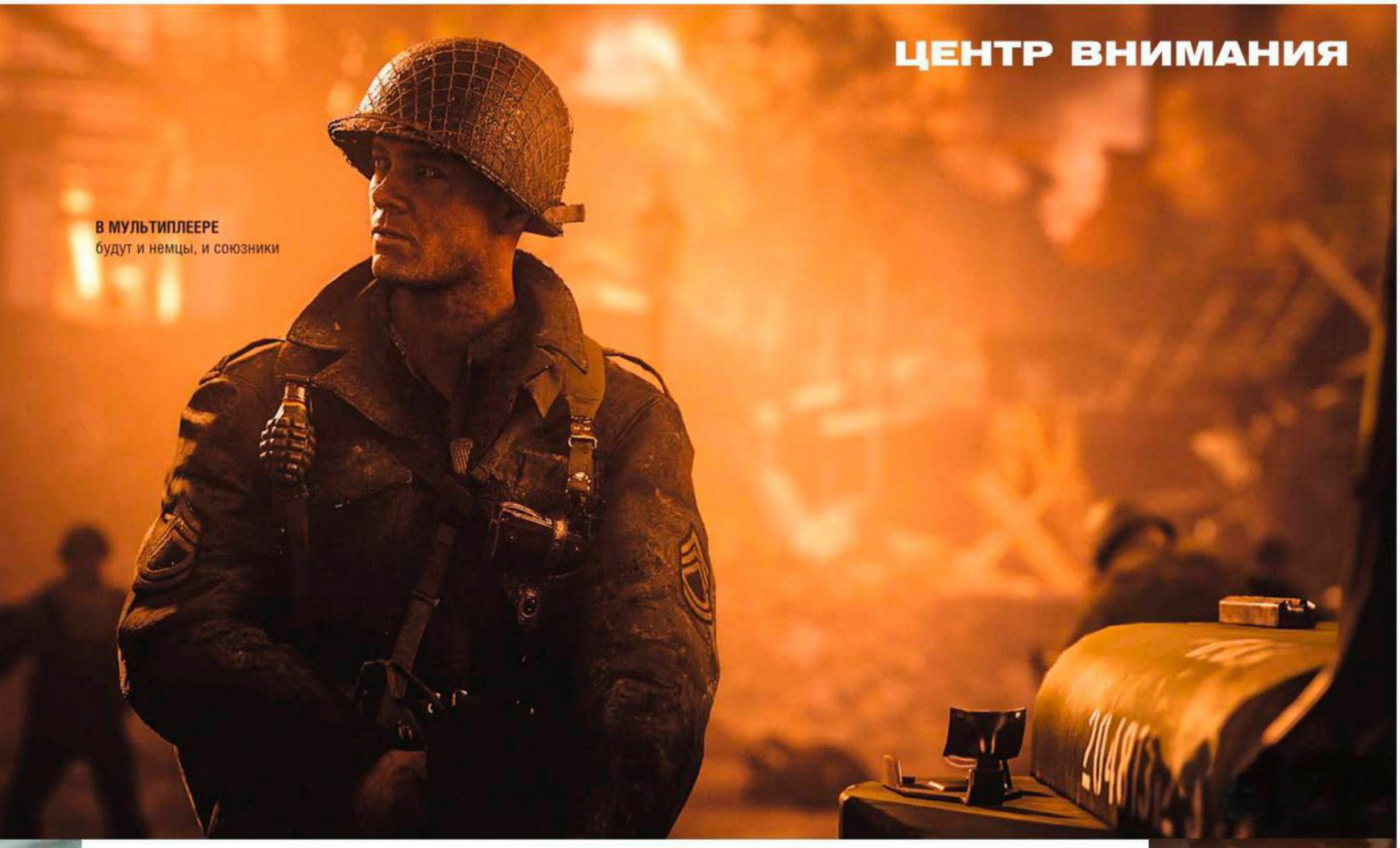
Разбор Эйфелевой башни по заклепкам, подрыв Рейхстага ядерной бомбой, танковые баталии где-нибудь в открытом космосе и прочие безумства – всего этого мы в новой игре не увидим. В этот раз разработчики с серьезными лицами заявляют, что возвращаются к «корням серии» и хотят воспроизвести на наших экранах настоящую войну во всем ее устрашающем и всеобъемлющем виде.

«Эмоционально безобразная, визуально красивая» – так авторы описывают новый выпуск. Эти слова, ставшие едва ли не кредо Sledgehammer Games, Майкл Кондри, сооснователь лондонской студии, повторял точно мантру, стараясь подкрепить доказательной базой – видеорядом, где американский рекрут, с ног до головы в окопной грязи, неистово крестится перед очередным марш-броском в самое пекло. На этом, впрочем, продемонстрированные доказательства и закончились.

Зато, по словам все того же Кондри, разработчики потратили несколько месяцев на эдакий «милитари-тур» по миру, чтобы отобразить трагические события середины двадцатого века со всей точностью и без прикрас. *«Наша команда совершила чуть ли не кругосветное путешествие. Мы побывали в Нормандии, пересекли Гибралтар,*

В СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ обязательно найдется место Арденнской операции

ПРО ЗОМБИ-РЕЖИМ известно, что он будет чисто кооперативным



В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ
будут и немцы, и союзники

были в люксембургском музее Второй мировой и не забыли заглянуть в потрясающий музей Второй мировой в Новом Орлеане», – говорит он.

Мы сразу же поинтересовались насчет военных музеев на постсоветском пространстве. Увы, в попытках прочувствовать, каково это – быть песчинкой в жерновах мировой войны, авторы почему-то забыли о Восточноевропейском фронте. Никакого Сталинграда, Курской битвы и Иванов, говорящих на ломаном русском, – советских солдат мы не увидим даже в пострелизных DLC. Похоже, сотрудникам Sledgehammer российское посольство отказало в визах, других разумных объяснений такого решения просто нет.

Зато в кадре будет самый настоящий коалиционный интернационал: австралийцы, канадцы, французы, англичане и, разумеется, американцы. В центре повествования – американский доброволец Рональд «Рэд» Дэниелс, который из желторотого новобранца на наших глазах превратится в закаленного битвами ветерана. Его персональная история начнется со знаменитого «Дня Д».

ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

Говорите, видели с десяток раз? Омаха-бич исхожен вдоль и поперек? Что ж, может, оно и так, но концепция возврата к корням обязывает: нас еще раз проведут через все главные события на Западном фронте, и обойти этот эпизод было невозможно. Да и незачем. Тем более что постановка и размах совсем иной – современные технологии позволяют!

Сами посудите. Свинцовое небо. Неистовый шторм. Соленая вода захлестывает лодку, где сидят несколько напуганных бойцов. Они вцепились руками в борта, но понимают, что скоро придется оставить ее и ринуться в атаку. Возможно, первую и последнюю для каждого.

Или не ринуться: соседняя шлюпка уже полыхает, а все, кто там был, мертвы. Сработала не то вражеская авиация, не то артиллерия – за непрекращающейся канонадой не разберешь. Еще мгновение, и пули достигают и нашей лодки: несколько бойцов гибнут, не успев снять винтовку с предохранителя. И вот остается с десяток метров до берега...

Резкий удар в борт, треск, щепки во все стороны – и мы в воде. Одна из лодок протаранила нашу и буквально переломила насквозь. Выплываем, прячемся за тем, что от нее осталось. Открывать огонь бессмысленно, врага не видно, однако товарищи по оружию умирают с устрашающей скоростью – настоящий ад. В этот момент невольно вспоминается недавний «По соображениям совести» Мэла Гибсона. Постановка очень похожа: кругом неразбериха, хаос и бессмысленные, никому не нужные смерти. Кто-то крестится (тот самый момент, о котором говорили выше), кто-то пытается вытащить из мертвых рук павшего солдата оружие – отдан приказ прорваться вперед любой ценой и отбить ключевые точки врага.

Однако сразу после постановочной высадки все трагическое безумие улетучивается, а игра превращается

ТРАНСПОРТ в игре обязательно появится. Слишком уж много его в трейлере!

в предельно стандартный рельсовый тир. Вот мы хедшотим одного-второго-третьего фрица на пляже, а вот в упор расстреливаем еще с десяток врагов уже в окопе. Бежим через него, выхватываем гранату и забрасываем в дот. Хлопок. Заходим внутрь, открываем огонь в проем сверху, откуда замертво падает немецкий солдат (авторы намекают на «вертикаль»). Отстреливаем еще несколько неприятелей, бесславно гибнущих на входе в дот.

Элементов тактики в поведении ИИ-врагов пока обнаружить не получилось (авторы с нами об этом поспорят в интервью ниже). Короткая QTE-рукопашная с фрицем, накинувшимся на Дэниелса с ножом, завершает геймплейную зарисовку (к слову, большинство QTE-ивентов будет генерироваться именно случайным образом). Программа-минимум отработана – пока это единственное, что приходит в голову при попытке охарактеризовать увиденное.

ИЮЛЬ 1944-ГО, ЛЕСА НОРМАНДИИ

Переносимся на несколько месяцев вперед – с пляжа в леса. Взвод осторожно пробирается сквозь чащу, наблюдая за тем, как старательно германская артиллерия пытается сровнять с землей этот небольшой клочок земли. Вековые сосны с оглушающим хрустом эффектно валятся, словно скошенные, от неожиданности натурально вздрагиваешь… Тут авторы делают особый акцент на вторую часть своего кредо: «визуально красива».

Но главное, что в этот момент мы впервые узнаем о важности родной пехотной дивизии. Если верить разработчикам, по самым известным театрам военных действий с нами будут путешествовать не просто статисты, но личности с тщательно прописанными персональными предысториями. Мы непременно узнаем о том, как эти люди жили в мирное время и как попали на фронт. Что самое важное, за этих простых ребят тоже доведется поиграть в отдельных эпизодах.

Вообще, в течение игры нам встретится множество самых разных персонажей: пилоты ВВС Великобритании, сопротивленцы из Франции, немецкое командование и обычные немецкие солдаты, которые, по словам разработчиков, способны принимать удивительные решения. *«Мы хотим показать в том числе и человечность германской стороны. Во многом из-за этого игрока ждет любопытный эпизод с немецкой семьей»*, – отметили авторы.

Но вернемся к текущему заданию. Изрядно побарахтавшись в местных болотах, взвод разделится на две группы. Первая должна отвлечь на себя внимание артиллерии, а вторая – незаметно ее уничтожить. По одному снимаем фрица за фрицем из снайперской винтовки до тех пор, пока смерть сотоварища не заметит часовой. Стелс-миссия оборачивается классическим тиром, только среди деревьев.

А дальше рассказывать особо нечего. Масштабных батальных сцен демо не предполагало, главной целью разработчики ставили продемонстрировать особенности взаимодействия с «братьями по оружию» и чуть-чуть вариативности в рамках классической «трубы».

К сожалению, по-настоящему назвать каскоголовых «братьями» пока не получается: все взаимодействие свелось к единственной просьбе пополнить патронташ. Но мы знаем, что у части взвода может быть своя экипировка, санитарная или противотанковая, и никто, кроме определенных бойцов, не сможет

РОДНАЯ ДИВИЗИЯ Дэниелса будет сражаться во Франции довольно долго, вплоть до освобождения Парижа

должным образом вылечить раненого или подбить танк, – и этим нужно будет пользоваться. Больше о возможностях взаимодействия авторы клятвенно обещают рассказать на грядущей E3. А еще – в подробностях поведать о кастомизации своего бойца. Самое частое, что нам довелось слышать во время показа для прессы: «всё на E3», «всему свое время»...

Что же до вариативности, то и она пока свелась к «обойди справа или слева», «спрячься за кустом или за стволом дерева».

ВМЕСТЕ И ПОМИРАТЬ НЕ СТРАШНО

Очевидно, что куда больше возможностей будет в мультиплеере, – с ним у серии давно уже все хорошо. Впрочем, прочувствовать сетевые баталии лично тоже не вышло. Но нам пообещали несколько режимов, в том числе парочку принципиально новых.

Так, скажем, режим Divisions авторы позиционируют ни много ни мало как новый способ взглянуть на войну. В нем мы сможем сформировать команду и в ее составе поучаствовать во всех ключевых сражениях, которые есть в игре. В составе команды окажутся не только пехотинцы, но и парашютисты, танкисты и представители других родов войск. В результате получится дивизия, способная выполнять разные боевые задачи.

Разумеется, игроки смогут вступать в уже созданные дивизии, а ее создатели – приглашать других в свои ряды. Все вместе бойцы должны будут захватывать точки, на собственном опыте прочувствуя, что такое линия фронта. Например, одна дивизия будет штурмовать пляж, а вторая – его защищать.

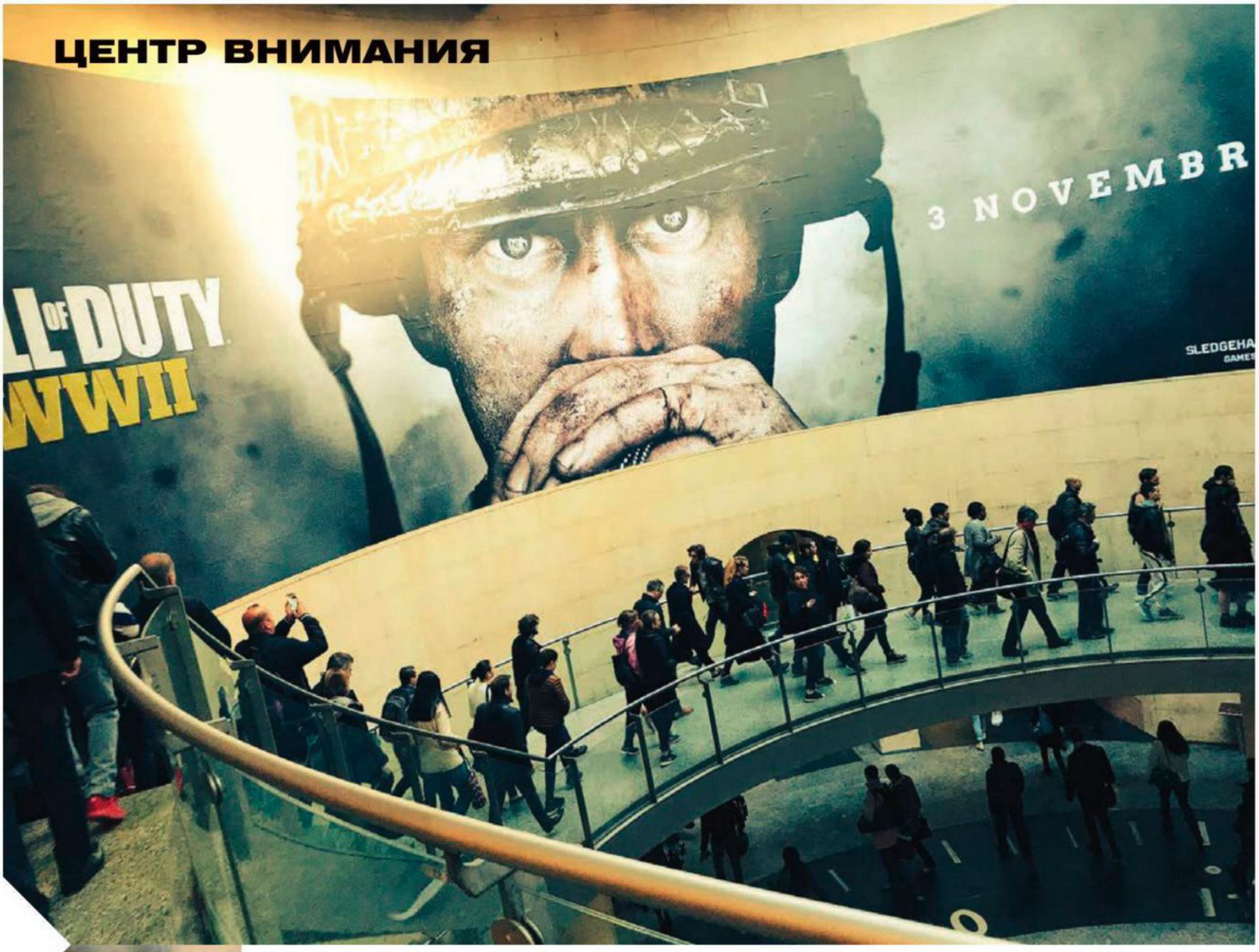
Еще создатели рассказали о Headquarters, персональной внутриигровой странице, где будут отображаться все достижения, аватарка и социальная информация. Фактически это своеобразный аналог Ubisoft Club, где игроки могут посмотреть всю свою статистику по играм **Ubisoft**.

Наконец, официально заявлен кооператив. На данный момент известно, что это будет стоящий особняком режим со своим самостоятельным сценарием. К сожалению, деталей опять же не сообщают до главной игровой выставки в Лос-Анджелесе.

■■■

В день анонса журналистам показали совсем немного. А то, что показали, было «слишком уж возвращением к истокам». Мнения внутри нашей редакции разделились: кто-то считает, что авторы идут правильным путем в своем стремлении изобразить войну без прикрас и голливудских «рюшечек», а кто-то полагает, что новому выпуску недостает свежего взгляда на привычные вещи.

Будет ли интересно переигрывать знакомые ситуации, но с новой режиссурой и постановкой? Пока однозначно ответить не получается. Впрочем, еще одной Call of Duty про будущее тоже, скорее, не хочется. А потому в душе теплится надежда на прекрасную и историчную игру. ■



ЧЕГО ЕЩЕ ЖДАТЬ ОТ CALL OF DUTY: WWII

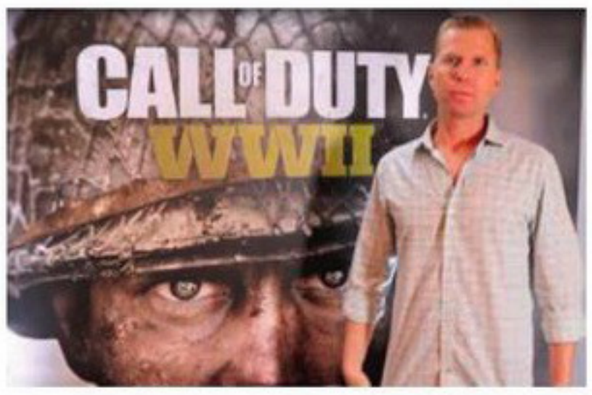
ИНТЕРВЬЮ С МАЙКЛОМ КОНДРИ, СООСНОВАТЕЛЕМ SLEDGEHAMMER GAMES

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Идея вернуть действие во франшизе в реалии Второй мировой родилась из того факта, что серия с этого начиналась, или таково было желание Activision?

Майкл Кондри: Знаете, работать над Advanced Warfare было очень весело. Этой игрой мы по-настоящему гордимся, с ней фанаты получили желанные инновации в серии. После Modern Warfare 3 появился экзокостюм, новые возможности, технологии недалекого будущего... Мы были горды результатом, но нас не покидало ощущение, что мы выжали все, что могли, из конфликта между Джонатаном Айронсом из «Атласа» и миром, что нужна свежая история.

Когда в Activision спросили, хотим ли мы сделать игру про Вторую мировую, мы решили, что



не стоит упускать случай. Издательство предпочитает, чтобы студии работали над тем, в чем они заинтересованы. Не будь мы в этом заинтересованы, взялись бы за что-то другое.

Будет ли эта часть серии мрачнее других?

Майкл Кондри: Вторая мировая была исключительно жестокой войной. Масштабы конфликта, разрушения, к которым приводили битвы, – все это очень страшно. И мы хотим это отразить. Не во имя насилия, конечно, но мы хотим показать, какой была война. Хотим отдать дань истории, почтить память солдат и жертвы, что им пришлось принести. Да, игра будет мрачнее, чем прежние части Call of Duty.

История Второй мировой уже не раз пересказывалась в играх. Как вы собираетесь освежить эту тему?

Майкл Кондри: Вторая мировая война – превосходные декорации для игры. Глобальный конфликт, куда были вовлечены все нации, конфликт, повлиявший на сотни миллионов людей, – тут есть над чем поработать. Мы выбрали Восточноевропейский театр военных действий, потому что для нас это возможность вернуться в те далекие времена.

Минуло более десятка лет с тех пор, как Call of Duty освещала эту тему, значит, уже выросло новое поколение игроков и вышло множество ставших классическими фильмов на тему. Мы решили, что возвращение к ней будет для всех ностальгическим. Мы расскажем совершенно новую историю, железо текущего поколения консолей позволяет нам делать то, что не могло быть сделано раньше. Ну а для других это, возможно, будет первое интерактивное знакомство с историей Второй мировой.

Вам помогал какой-нибудь эксперт или вы разбирались в истории войны самостоятельно?

Майкл Кондри: Мы действительно провели исследование, начавшееся два с половиной года назад, и показываем историю первой пехотной, в которой было пятнадцать тысяч человек. Нам помогает Мартин Морган, военный историк: он провел нас по всему маршруту наступления, так что сюжет основан на реальных событиях. Были и большие сражения, как «День Д» и битва за Ахен, были и более скрытные операции, связанные с тайным проникновением, был шпионаж во время освобождения Парижа – как один из примеров действия французского сопротивления. Вас ждут довольно разнообразные миссии.

Мы играем за американского рядового Дэниелса. Расскажите о нем побольше.

Майкл Кондри: В центре сюжета находится отряд 1-й пехотной дивизии, а Дэниелс у них новичок. В начале кампании он в составе отряда участвует в высадке в Нормандии. Вы следите за ним и его лучшим другом в отряде – Асменом. Вы видите, как ребята из девятнадцатилетних желторотиков за восемнадцать месяцев своего героического пути превращаются в ветеранов.

Временами вы будете играть и за других персонажей. Вы увидите другие полки – африкано-американский, французское сопротивление, где вам предстоит играть за женщину-бойца, участвующую в освобождении Парижа, а также британские ВВС. Сперва вы следуете за Дэниелсом и отрядом 1-й пехотной дивизии, но потом увидите другие события глазами других персонажей.

А эти другие персонажи – они только из союзных войск? Или из немецких тоже?

Майкл Кондри: В кампании вы играете за разных персонажей антигитлеровской коалиции. За силы Оси можно будет поиграть в мультиплеере.

Будут ли в кампании моменты выбора: допустим, спасти кого-то или убить?

Майкл Кондри: Да, в нескольких местах. Сюжет в игре очень сильный эмоционально.

Увидим ли мы отсылки к другим играм или персонажам Call of Duty?

Майкл Кондри: Это самостоятельная история про отряд из первой пехотной, основанная на большом количестве проведенных нами исследований и на реальных событиях. При должной внимательности вы сможете обнаружить камео Sledgehammer... Может быть.

ОДИН В ПОЛЕ ТОЖЕ ВОИН, НО НЕДОЛГО

При упоминании Второй мировой в голову приходят мысли о разрушениях. Сможет ли игрок сам разносить окружающие его декорации или вся разрушаемость будет заскриптована?

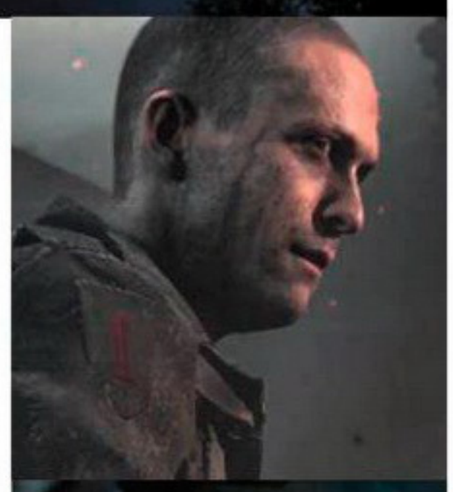
Майкл Кондри: Масштабы разрушений тогда были невероятными. И мы хотим передать эти масштабы – показать некоторые из самых напряженных перестрелок, самые мощные артиллерийские обстрелы. Где бы игрок ни был – в Хюртгенском ли лесу, под огнем немецкой артиллерии, или в сердце Ахена, в центре городской перестрелки, – разрушение будет значительной частью кампании.

Так может ли игрок, скажем, повалить дерево?

Майкл Кондри: Он может много чего разнести и взорвать. У вас будет возможность управлять танком, а вы только представьте, что это значит – рулить танком в городских условиях. Так что да, готовьтесь разбудить в себе внутреннего разрушителя.

Можно ли будет как-нибудь настраивать параметры персонажей?

Майкл Кондри: Мы еще не говорили о кастомизации. Подождем анонса. Но скажу, что мы хотим предоставить людям возможность найти для себя героя, которым они вдохновились бы. Можно играть за женщину или мужчину. Все народы, вовлеченные в войну, есть в игре:



«ИНТЕРАКТИВНОСТИ БУДЕТ МНОГО, возможно, кому-то игра даже покажется немного ролевой», – уверяют нас разработчики из Sledgehammer Games

ИНОГДА
из какой-нибудь соседней траншеи или окопа будет доноситься призыв о помощи, на который можно откликнуться. Или нет

канадцы, австралийцы, французы, англичане, американцы. Так что игра дает глобальный взгляд на героев Второй мировой во всех трех режимах.

Можем ли мы ожидать возвращения возможностей по «прорыву» – с дверьми, например?

Майкл Кондри: Тактики в то время были иными, так что вы увидите штуки, расширяющие возможности отряда. Увидите, как члены команды помогают друг другу (например, делятся патронами), увидите новые маневры. Все это отлично показывает, как проходили конфликты и схватки.

Что же до «прорыва»... В игре есть несколько примеров захода в здания, но не путем прорыва через дверь, что вы могли видеть в исполнении солдата первого уровня из MW или AW. Такого здесь нет. Вы должны больше полагаться на тактику, подобно реальным солдатам. Супербойцов среди них нет, нужна командная работа и соответствующий склад ума.

Для нас это означает большие изменения и опять же возвращение к корням. Ведь Call of Duty начиналась именно с этого – с истории отряда, а не одного-единственного героя. Та игра была о товариществе в команде. Advanced Warfare мы действительно гордимся, но она о единственном супербойце будущего, у него имеется все нужное снаряжение, умения и технологии для того, чтобы стать солдатом-одиночкой. Но хорошо, что все возвращается к команде и обычным людям с ограниченным снаряжением. Вы будете вместе преодолевать трудности и бороться с враждебной средой.

Вы можете привести примеры того, как будет работать взаимодействие персонажа с отрядом?

Майкл Кондри: Для повествования отряд очень важен. Ваша человечность и уязвимость ставят вас в ситуации, когда вы вынуждены полагаться на свою команду. Один из бойцов отвечает за патроны, и вы можете попросить их у него, если он поблизости. Думаю, на E3 мы расскажем об активных умениях отряда в подробностях.

Как ИИ реагирует на действия игрока в бою? Это заскриптовано или как?

Майкл Кондри: Последние три года мы работали над кучей технологий, так что у нас есть новая система ИИ, созданная для этой игры и предназначенная для того, чтобы отразить тактики Второй мировой. Есть и своего рода «личные» моменты – например, бой врукопашную. Эти моменты больше походят на QTE и настроены так, чтобы сделать их по-настоящему напряженными. Еще есть новая система ИИ, управляющая течением конфликта на поле боя в более динамичном, нежели прежде, ключе.

Будут ли уровни линейными или нас ждет больше свободы?

Майкл Кондри: В нашей игре много возможностей. В кампании более линейное повествование, с возможностью перемещаться стратегически. О кооперативе я не могу сейчас рассказать. В мультиплеере, в частности в «режиме войны», есть побочные миссии и разные «объекты». Мы хотим сделать упор на командную работу, игру отрядом и на то, как все вместе стараются добраться до «объектов». Думаю, вы увидите это во всей игре, включая кооператив.

А что насчет уровней сложности – запланирован ли, скажем, «реалистичный уровень», чтобы было очень-очень исторично?

Майкл Кондри: Полагаю, об этом мы расскажем уже где-нибудь на E3.

Расскажите подробнее о мультиплеере. Есть схожие черты с мультиплеером предыдущих частей или?..

Майкл Кондри: Мы гордимся мультиплеером Call of Duty: WWII. После экспериментов с реактивными ранцами и карабканьем по стенам игра вернется на твердую землю. Игроков ждет традиционный быстрый экшен – тот, что и сделал Call of Duty великой. Мы готовим множество образцов оружия и снаряжения, они превосходно ощущаются и отчасти покажутся вам знакомыми – M1 Garand, M3 (Grease Gun), «Томпсон» и другие.

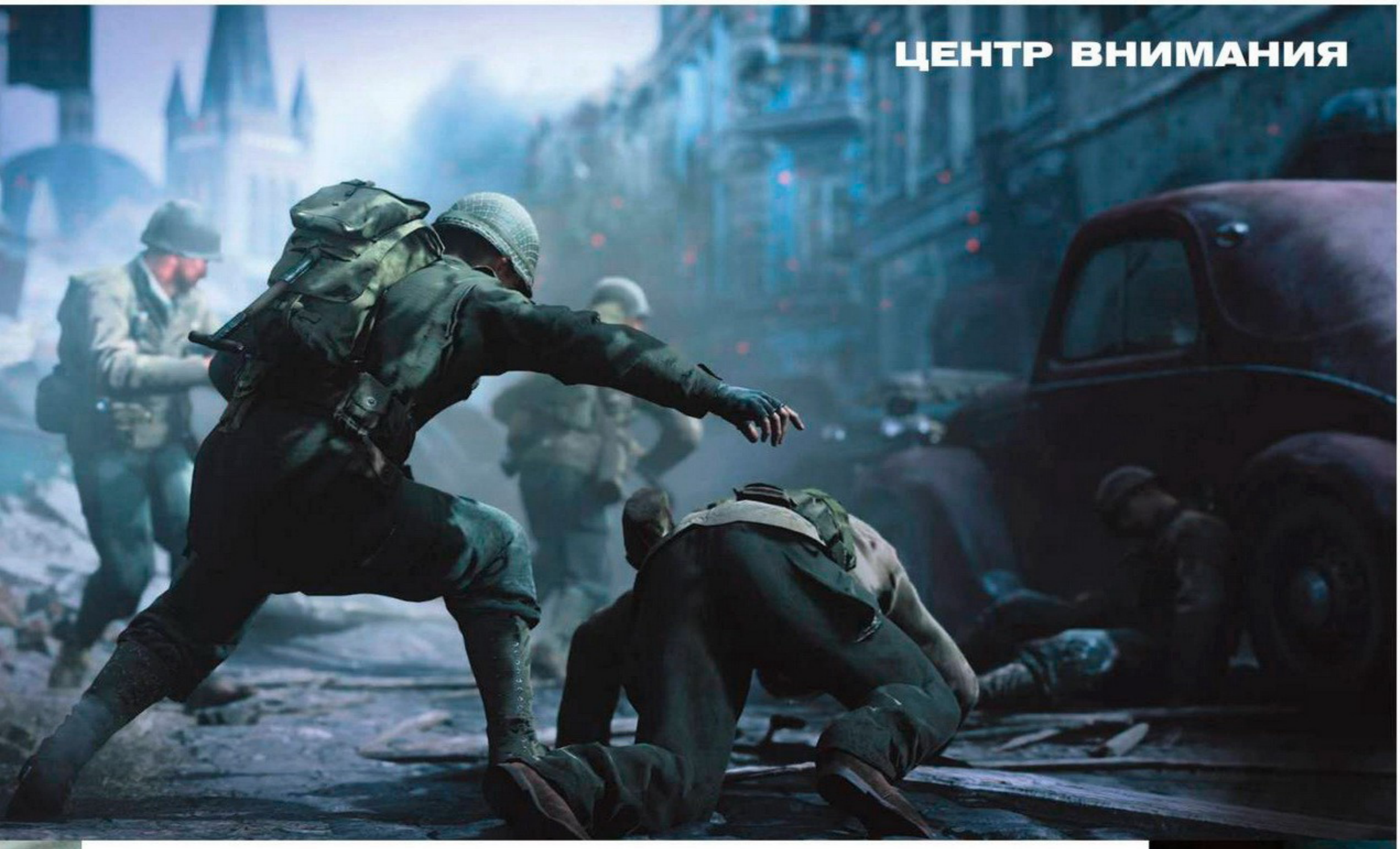
Еще мы изучили массу мест по всей Европе, где проходили тогдашние сражения: города и пригороды, целые или разрушенные. Игра может предложить вам многое. «Приземленный» геймплей – его жаждут фанаты, с него начиналась франшиза – ощущается очень естественно. Он имеет яркую стратегическую составляющую, побуждает игроков активно шевелить мозгами, а необходимость, к примеру, защищать переулки вернет вас к истокам, и всем фанатам это наверняка понравится.

Будет ли возможность управлять транспортом в мультиплеере?

Майкл Кондри: Могу сказать, что опыт по управлению транспортом очень важен. У вас будет возможность проехать по французской сельской местности, испытать в деле всякие джипы с танками. Будут и некоторые другие сюрпризы. Но то в кампании. А о мультиплеере мы расскажем ближе к E3.

Как вы полагаете, увидим ли мы Call of Duty на Nintendo Switch, и что вы вообще думаете об этой консоли?

Майкл Кондри: Мы не анонсировали Call of Duty для Switch, это



скорее вопрос к бизнес-отделению. Я был геймером всю свою жизнь, был большим фанатом **Nintendo** и их платформ, их новых проектов, они ведь имеют свое лицо. У меня пока нет Switch, но я надеюсь, что с платформой все будет хорошо.

Что насчет самолетов? В ролике они мелькали в небе.

Майкл Кондри: Всё может быть...

Все части COD исторически шли при 60 fps, здесь будет то же самое?

Майкл Кондри: Абсолютно.

ИГРЫ И КИНО

Для видеоряда важны не только технические аспекты, но и цвета и свет. Вы переняли опыт у киноделов или пришли к текущему дизайну иным образом?

Майкл Кондри: Знаете, мы уделяли массу внимания передаче духа 1944 года, но с помощью современных техник и камер. Многие старые съемки о Второй мировой, даже всего лишь двадцатилетней давности, были ограничены возможностями камер и линз. А сейчас у нас все есть, и наш арт-директор замечательно говорит о «темном и о прекрасном». «Темном» – в смысле «эмоционально», а «прекрасном» – в плане последних и лучших технологий для захвата и рендера. Есть несколько фильмов, послуживших источником вдохновения в этом отношении: например, «Выживший». Так что да, мы вдохновлялись многими фильмами, и не только их внешним видом, но и стилем повествования и проработкой персонажей.

Когда вы снимаете фильм, вы должны знать, как перемещать камеру, чтобы аудитория восприняла нужную мысль через видеоряд. Но Call of Duty всегда была на большую долю игрой и лишь иногда – отчасти интерактивным кино.

Майкл Кондри: В Северной Америке сейчас второй или третий «золотой век» телевидения, и мы ищем вдохновение в том числе и в телефильмах. Еще, конечно, в музыке и книгах. Во всех соприкасающихся сферах развлечения происходит много замечательного.

Как вам кажется, может ли игра стать чем-то вроде фильма или книги?

Майкл Кондри: Тут стоит сослаться на анонсы, о которых вместе с Activision говорил Бобби Котик, и его бизнес-цели. Бобби хочет, чтобы Activision была своего рода «линейной средой», вы знаете, что уже был выпущен **Skylanders**, анимированный сериал. Думаю, они дали понять, что хотели бы сделать фильм. Экранизацию нашей игры мы почли бы за честь, но я не знаю, совпадает это с их целями или нет.

ВМЕСТО ПОСТСКРИПТУМА

Как вы думаете, Call of Duty: WWII – это действительно именно то, в чем сейчас нуждается легендарная франшиза?

Майкл Кондри: Полагаю, это то, во что мы вложили много энтузиазма, и то, что игроки будут рады видеть. Мы говорили в феврале, что франшиза вернется к корням, и фанаты очень обрадовались. Я счастлив, что мы готовим именно такую Call of Duty. Кажется, возрождение интереса к тому наиважнейшему периоду истории происходит во всех развлекательных сферах. Выходят замечательные фильмы, такие как «Дюнкерк» этим летом. Думаю, возвращение всего этого в воспоминания и мысли фанатов очень важно. Важно то, что мы об этом говорим – во имя того, чтобы подобное не повторилось.

Если бы вы могли описать свою игру в одном предложении, каким оно было бы?

Майкл Кондри: Call of Duty: WWII – это жестокая эпическая история о величайшем конфликте в истории человечества и о переломном моменте для мира, находящегося под угрозой тирании, – история, рассказывающая об отряде из обычных людей, в своем стремлении к свободе совершающих невозможное. ■

ВО ФРАНЦУЗСКОМ СОПРОТИВЛЕНИИ
мы повстречаем девушку, от лица которой выполним несколько важных военных поручений. Что это будет – штабная работа, помощь раненым или стелс-миссии в тылу врага, пока не известно

PREY

МЫ С ТОБОЙ ОДНОЙ КРОВИ

ЕВГЕНИЙ КОЖЕВНИКОВ

В середине февраля **«СофтКлаб»** и **Bethesda** провели закрытую презентацию фантастического экшена **Prey**. На ней нам показали самое начало игры и позволили познакомиться с основными механиками. Но дальше первых уровней так и не пустили.

А потом разработчики еще раз привезли игру в Москву. На мероприятии нам продемонстрировали новый уровень и новые образцы оружия, а также наконец-то дали поиграться с инопланетными способностями. Спешим поделиться с вами впечатлениями!

СКАНИРУЙ ВСЁ, ЧТО ДВИЖЕТСЯ

Не станем углубляться в сюжетные перипетии, чтобы не спойлерить вам важные моменты истории, и сразу расскажем об одной из главных особенностей игры – способностях тифонов. Нас ждет множество видов пришельцев, и каждую особь игрок волен изучить, чтобы перенять ее способность.

Сделать это можно лишь после того, как вам в руки попадет психоскоп. Этот прибор позволит отметить и просканировать ближайших врагов. Психоскоп подскажет, какую способность вы можете открыть, а также объяснит, в чем сильные и слабые стороны изучаемого объекта.

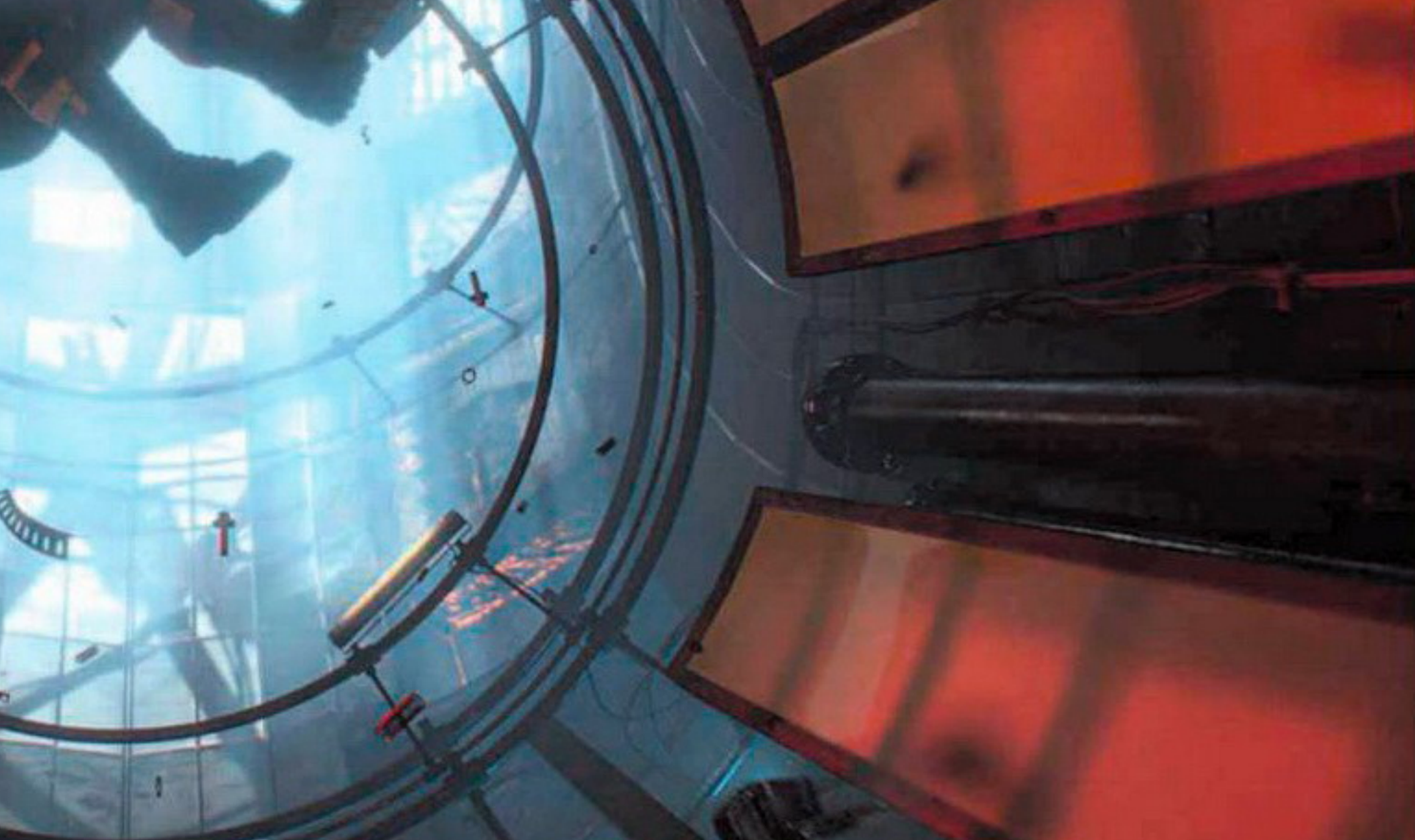
Для открытия новых способностей просканировать одного пришельца недостаточно. Усложняет ситуацию и то, что враги почти всегда находятся в движении, да и сам процесс изучения занимает время. Поэтому игрокам предстоит либо действовать скрытно, либо использовать гипс-пушку, чтобы «приклеить» тифонов к месту.

ЧЕЛОВЕК-КРУЖКА

Всего игрокам откроются три вида инопланетных способностей: «энергия»,

С ПОМОЩЬЮ ПСИХОСКОПА вы изучаете врагов и новые способности

ЗДЕШНИМ ЧУДЕСАМ перемещения позавидует любой иллюзионист



КОЕ-ГДЕ на станции еще можно найти советскую символику

«трансформация» и «телепатия». И все три вида так или иначе влияют на ваш стиль прохождения. Получить очередную способность можно с помощью тех же нейромодов, отвечающих и за человеческие умения.

В демоверсии нам удалось опробовать две способности: кинетический взрыв и мимикрию. Но, поверьте, и с таким скромным набором вы сможете здорово повеселиться. На использование способностей расходуется шкала «пси». Пополнить ее можно с помощью инжекторов. Кстати, механика способностей может вызвать в памяти серию **Dishonored**.

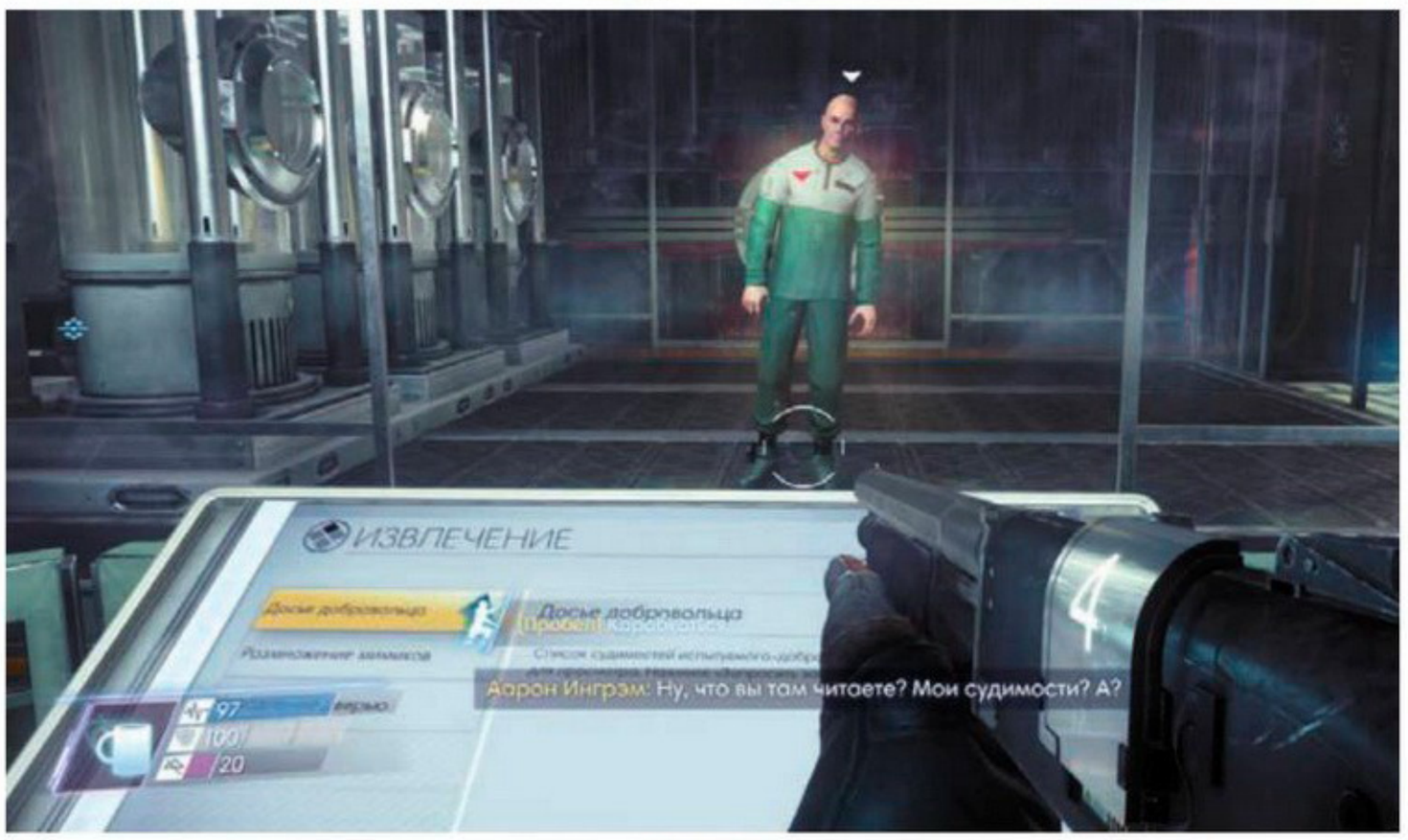
Кинетический взрыв можно открыть, изучив фантома. Эти человекоподобные создания будут кидаться в вас сгустками энергии, заметно бьющей по здоровью героя. Просканируйте негодяя – и сможете отплатить ему той же монетой.

Во время применения этой пси-способности время вокруг вас останавливается. Это позволяет как следует прицелиться и использовать взрыв в указанном месте. Главное – не попасть в эпицентр, а то есть риск оказаться на том свете вместе с противником.

Разработчики советуют как можно чаще импровизировать. К примеру, перед тем как использовать на пришельцах кинетический взрыв, можно обездвижить их гипс-пушкой. Да, придется потратить баллон для универсального оружия, но зато враги не разбегутся по комнате и не застанут врасплох. И таких сочетаний, по словам авторов, очень много.

Мимикрия, на наш взгляд, идеально подойдет тем, кто предпочитает скрытное прохождение, и тем, кто обожает досконально изучать локации. Чтобы избежать столкновений с противниками, вы сможете превратиться почти в любой неодушевленный объект. Просто выберите один из небольших предметов, примените способность, вуаля... теперь вы кружка. Или степлер. Или стул.

Список доступных для трансформации предметов будет увеличиваться по мере улучшения мимикрии. В дальнейшем вы даже сможете превратиться в турель



и перестрелять пришельцев, не потратив боеприпасы для основного оружия.

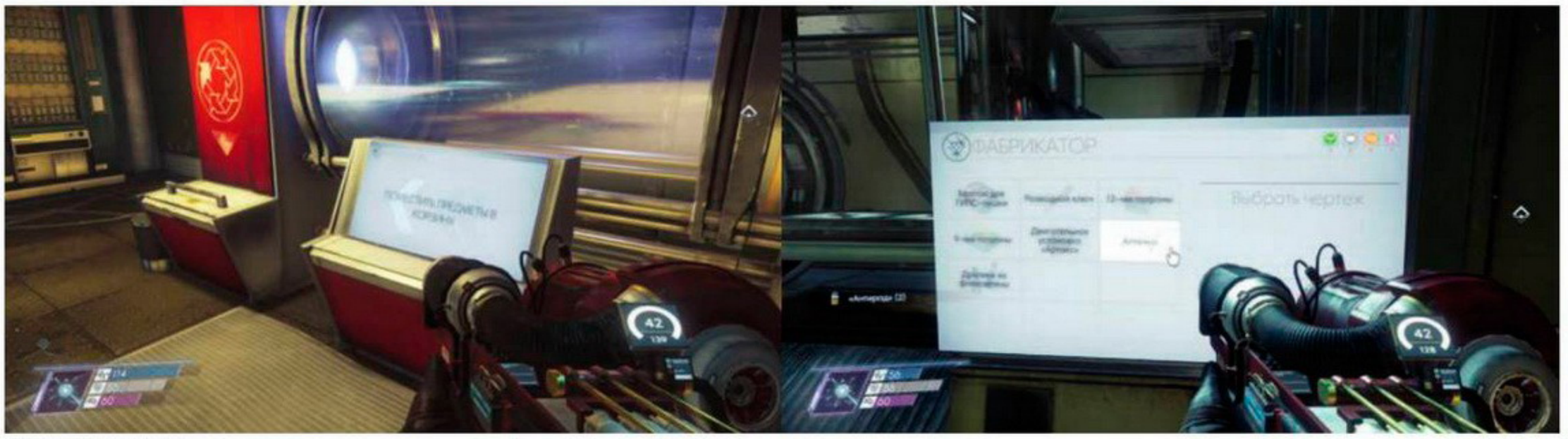
Кроме того, способность принимать форму других объектов поможет вам преодолевать препятствия. Вот вы обнаружили закрытую оружейную, но пароль к двери еще не нашли, а хакерского навыка не хватает, чтобы взломать замок. И тут вы замечаете небольшое окошко, в которое проскочит небольшой предмет. Осмотрите комнату, найдите подходящую по размерам вещь, и через несколько секунд оружейные богатства станут вашими. При этом попасть в такие сокровищницы, как нам рассказали после презентации, можно несколькими способами.

Но за использование инопланетных способностей предстоит заплатить большую цену. Чем больше вы применяете «магию» пришельцев, тем быстрее теряете человеческий облик. Охранные системы станции вскоре начнут принимать вас за враждебный организм, а после очередной инъекции в глаз вы рискуете нарваться на очень сильного врага – кошмара. Однако создатели уверяют, что даже столь опасная игра стоит свеч.

ИЗУЧЕНИЕ – ЗАЛОГ УСПЕХА

После определенного момента станция «Талос-1» полностью откроется для изучения. Сама игра не станет заставлять вас исследовать локации, но будет всячески за это поощрять. За каждой закрытой дверью могут скрываться редкие ресурсы. А просматривая электронную почту, прослушивая аудиодневники и просто копаясь в мусоре, вы можете не только узнать побольше об игровом мире, но и получить полезную информацию и дополнительные задания.

Так, однажды мы обнаружили одного из немногих выживших. Мужчина оказался



А ВОТ ЭТИ АППАРАТЫ избавят вас от лишнего хлама и преобразуют его в полезные материалы

заперт в одной из лабораторий и молил нас его освободить. Здесь мы впервые столкнулись с моральным выбором: можно освободить «подопытного» или же натравить на него мимиков. При этом рядом с камерой лежит его досье. Оказывается, мужчина не так уж и невинен, – в прошлом он был замешан во многих грязных делах.

Что ж, недолго думая мы решили отдать его на растерзание мимикам. Перед смертью незнакомец пытался подкупить нас и обещал выдать код от оружейной. Но «Игромания» неподкупна! Тем более что в комнату мы попали своими силами незадолго до этого.

Если вы будете осматривать каждый уголок станции, то почти наверняка забьете инвентарь ненужным хламом. Не спешите с ним расставаться. На уровнях можно найти утилизаторы – футуристические капсулы, способные перерабатывать ненужные предметы в полезные материалы. А вот материал уже можно использовать в фабрикаторах. При наличии чертежей такой аппарат позволит создать аптечки, патроны и много чего еще. Если материалов не хватает, можно применить утилизирующую гранату. Она засасывает ближайших врагов и предметы в себя, а затем преобразует все это в ресурсы.

Кроме тифонов и работников «Талос-1», вы встретите на станции летающих роботов-операторов. Одни смогут восполнить ваше здоровье, другие восстановят броню, третьи – шкалу «пси». Во время прохождения вы даже найдете машину, способную изготовить нового оператора.

Отдельно скажем о локализации. Показанный билд полностью переведен и озвучен на русском. И если судить по этому игровому отрезку, переживать за перевод не стоит. Весь текст обработан профессионально, актеры озвучки прекрасно справляются со своими ролями. Будем надеяться, что локализация в полной версии останется на столь же высоком уровне.

■■■

Чем больше погружаешься в мир Prey, тем меньше хочется его покидать. И дело не только в любопытной игровой механике, инопланетных способностях, а также атмосферных, запоминающихся локациях. Хочется как можно скорее разобраться в том, что же произошло на станции «Талос-1», кто за этим стоит и какую роль в этом инциденте играет главный герой. ■

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III

ХОРОШАЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Relic Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Core i3 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ПАВЕЛ ШАПОВАЛ

Dawn of War III, несомненно, одна из самых ожидаемых стратегий последних лет. Но чем больше надежд, тем сильнее может быть разочарование, – редко какому современному блокбастеру удается избежать недовольства фанатов. К счастью, продолжение культовой серии **Relic** обошлось без фатальных ошибок.

ИСТОРИЯ ОДНОЙ МАЛЕНЬКОЙ ПЛАНЕТЫ

День у Габриэля Ангелоса не задался. Сначала пришлось разбираться с целой ордой орков под предводительством Горгуца, а следом очень не вовремя появились эльдары. Но мрачный стоицизм и непреклонная вера космодесантника не давали ему пасть духом: Император смотрит на него, а значит, нужно держаться до конца. И любой ценой не дать этим врагам человечества найти то, что они ищут. Копье Каина – артефакт невиданной мощи, он появился вместе с древней планетой, выходящей из варпа раз в пять тысячелетий. И тот, кто будет им обладать, сможет покорить тысячи миров.

Сама по себе история **Dawn of War III** проста и понятна без дополнительных знаний по вселенной Warhammer: три фракции сражаются за могущественное оружие. Ослепленные жаждой наживы орки, эльдары и космодесантники стреляют, режут и жгут друг друга в кровавом конфликте. Конечно, рано или поздно окажется, что не всё так просто. Но и в этом случае особой интриги не будет.

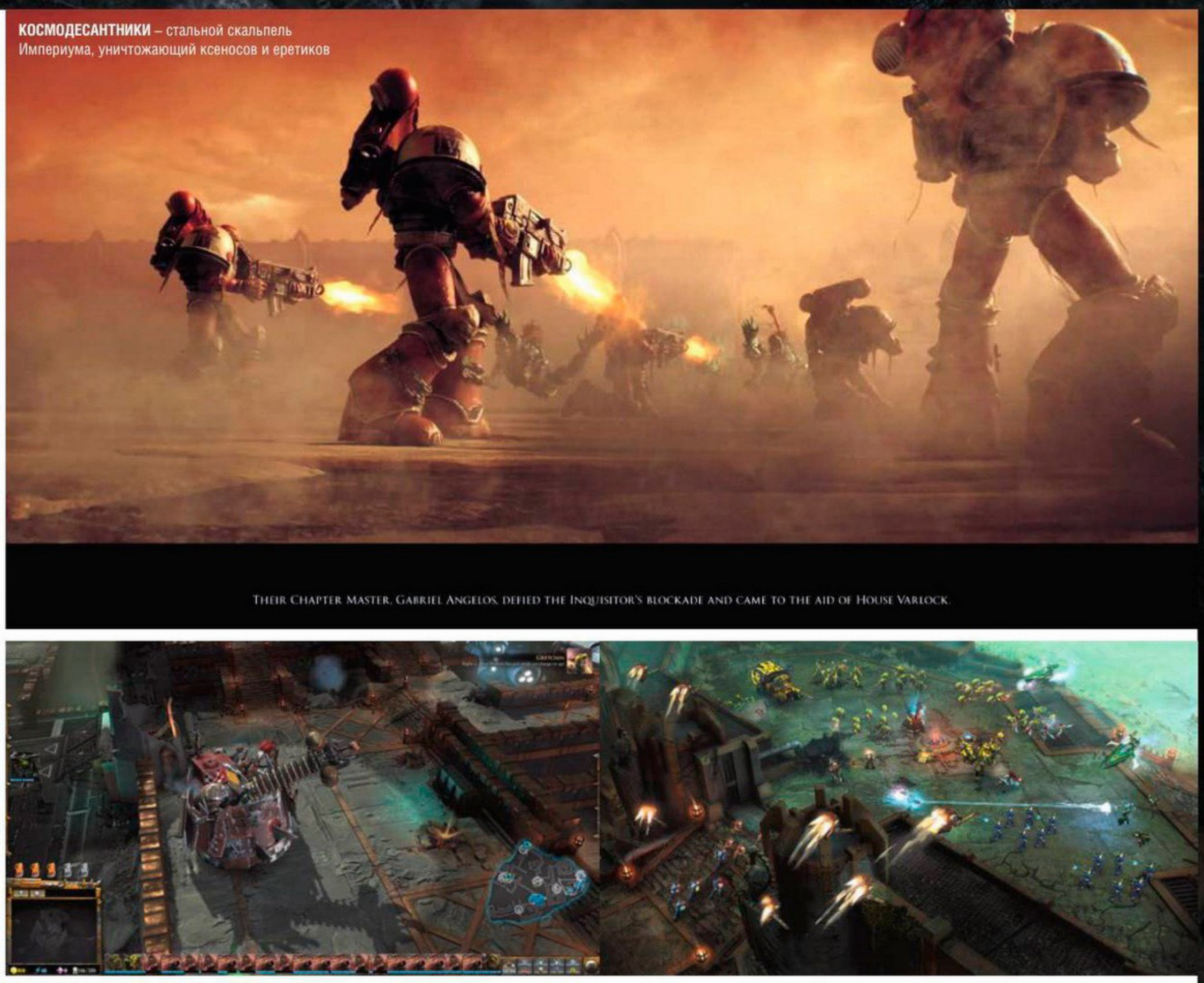
В сюжетной кампании играть мы будем за все стороны конфликта – это ближе познакомит вас с мотивацией, оружием и харизматичными лидерами фракций. Но сама история примитивна, фактически это просто вводная к мультиплееру, своего рода длинное обучение.

Впрочем, есть в ней и хорошее. Брифинги в виде диалогов главных героев неплохо написаны, а эффектные видеоролики при смене сюжетных арок похожи на интерактивную книгу. Всё происходящее достойно выглядит и погружает в привычную атмосферу мрачного будущего: космодесантники бросают пафосные фразы, эльдары не считают врагов за разумных существ, а орки машут топорами. Классика.

СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА

После беглого знакомства с предысторией вас бросят на поле боя, где теперь снова нужно строить базу. Да, наконец-то можно не ограничивать себя малым количеством отрядов и не переживать за каждую потерю.

У всех фракций базовый набор зданий одинаковый: казармы для специализированной пехоты, завод по сбору техники, защитная башня для ресурсных точек



КОСМОДЕСАНТНИКИ – стальной скальпель Империума, уничтожающий ксеносов и еретиков

Their Chapter Master, Gabriel Angelos, defied the Inquisitor's blockade and came to the aid of House Varlock.

ОРКИ действительно очень любят большие пушки

ОБЫЧНЫЕ СОЛДАТЫ почти ничего не могут противопоставить героям

и арсенал с десятком возможных улучшений армии. Если вы играли в Dawn of War, то почти всё уже будет знакомо. Разве что турелей нет, но игра и так не даст отсидеться за оборонительными сооружениями.

В наборе пехоты и техники тоже много знакомого. Космодесант будет рассекать на «Хищниках», расположив в удобных точках опустошителей. Орки пустят в бой боебанки, подкрепив атаку толпой бойзов. У эльдаров, как водится, за резку врагов отвечают банши. Впрочем, в армиях хватает и новичков на любой вкус.

В ресурсах тоже пополнение: к стандартной реквизиции и энергии добавились очки элит. За них в определенный момент можно призвать на поле боя могучих героев, способных резко изменить ситуацию на карте. Даже, по правде говоря, слишком резко. Больно уж сильны эти персонажи: такой гигант с диким запасом здоровья и смертоносными умениями способен буквально в одиночку выкосить чуть ли не всю армию.

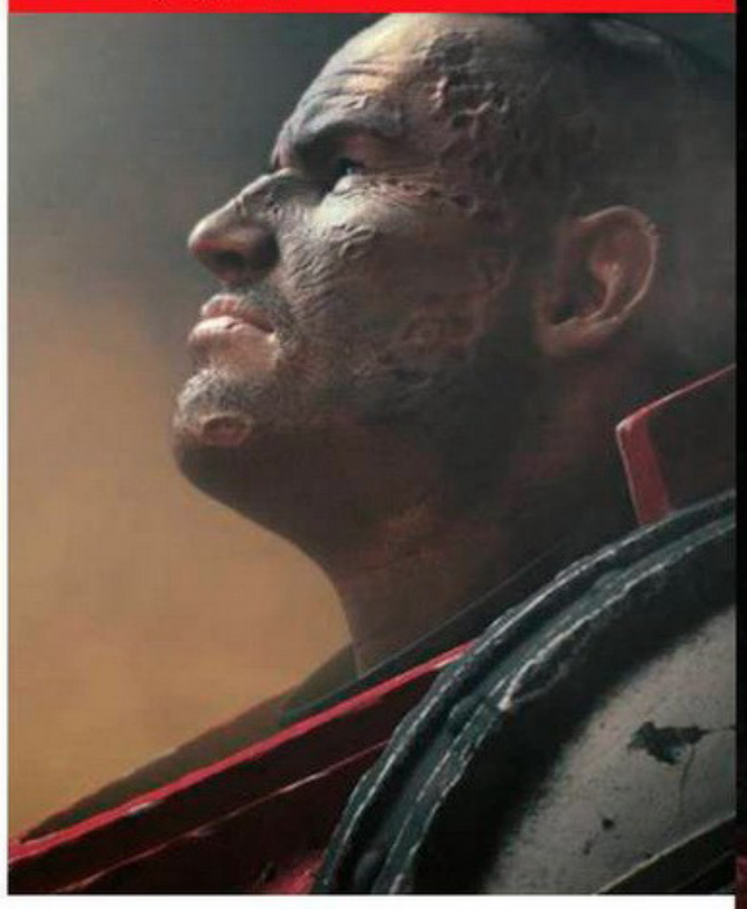
Особенно повезло эльдарам. От их призрачных лордов пробирает мелкая дрожь: трехметровых орков они разбрасывают, словно пушинки, а остальных рубят на куски мечом. Космодесант может ответить имперскими рыцарями – огромными боевыми машинами чуть поменьше титана. А орки опять собирают металлолом: лепят что-то похожее на гарганта и аугментируют всех ближайших соплеменников чуть ли не тракторными ковшами.

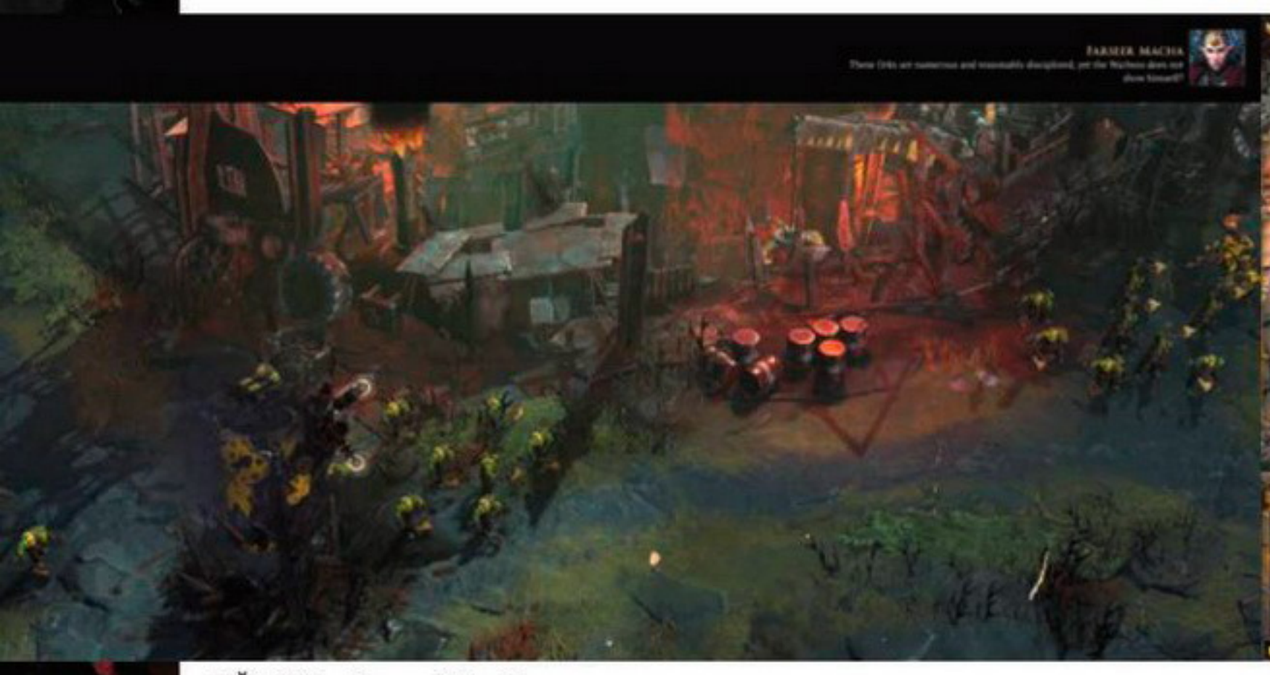
ЧТО ТАМ У ЭЛЬДАРОВ В КАРМАНЦАХ?

У каждой фракции сохранились свои фишки. Эльдары традиционно очень быстры и полагаются в основном на щиты. Еще они умеют перемещать свои постройки в любую видимую точку: и сбежать можно в нужный момент, и базу под боком у врага поставить. Кроме того, построив врата Паутины, войска эльдаров будут получать бонусы в немалом радиусе от них. Фракция кажется хрупкой, но благодаря щитам даже базовые отряды могут оказаться не слабее орочьих нобов. В сочетании с весомым уроном в дальнем бою – просто убийственная смесь.

Предприимчивые орки из сгоревшего танка противника легко соберут свой.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать два часа





ПЕЙЗАЖИ в Dawn of War III не самые скучные, но и не выдающиеся

ЕСЛИ пушек побольше нет, можно собрать «ВАААГХ»

Для этого в армии зеленокожих всегда есть гретчины, пополняющие войско техникой прямо на грудах отходов. Бесполезные в бою строители внезапно обретают смысл, когда на ваших глазах буквально «из палок» собирают бронированное чудовище.

Кроме того, каждый орочий отряд можно отослать собирать металлолом – так бойцы улучшат свои характеристики. На старте орочья пехота кажется слабее пехоты других фракций, так что не стоит забывать про эту функцию. И, разумеется, в определенный момент можно запустить «ВАААГХ», ненадолго усиливающий бойцов.

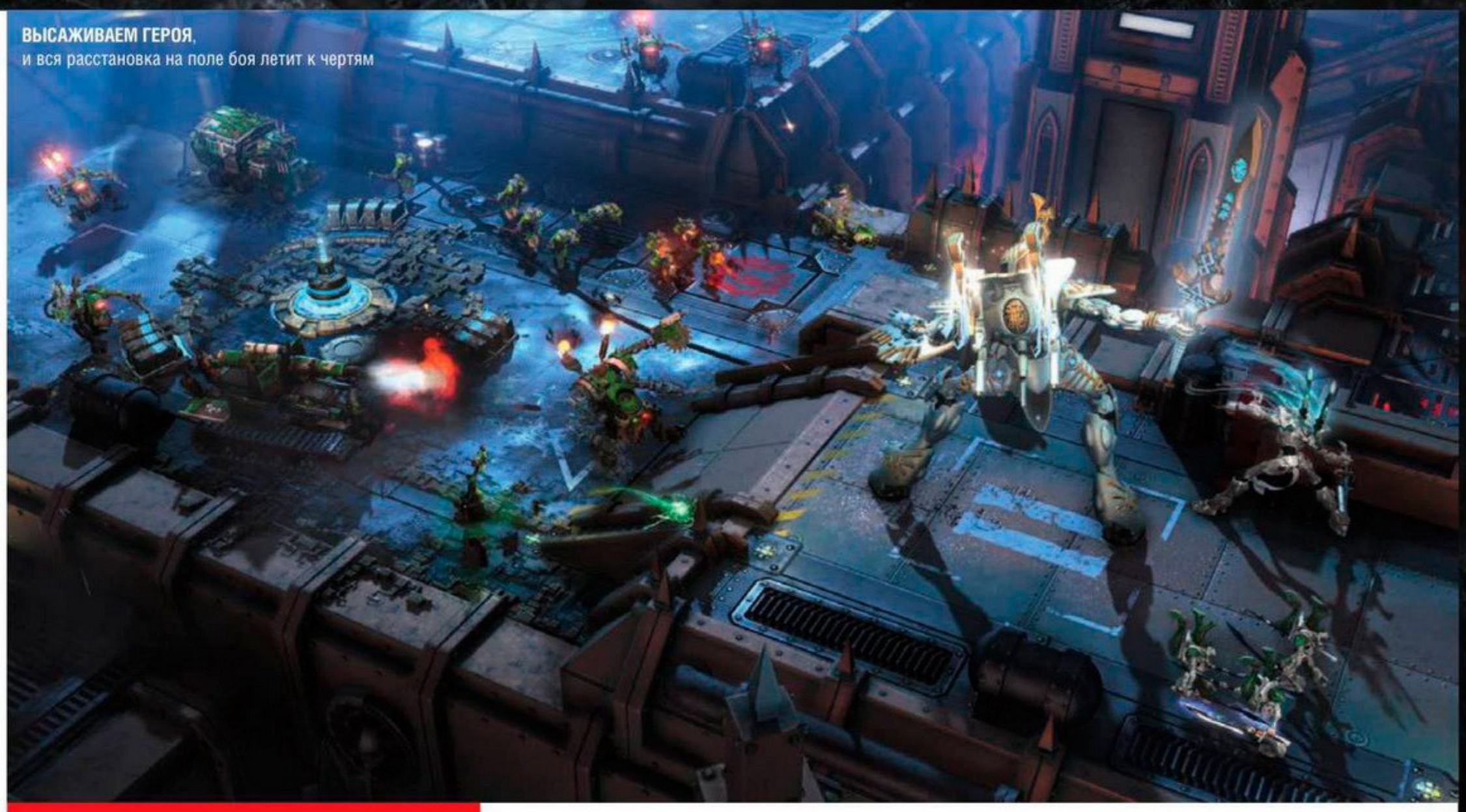
У космодесанта механики попроще, но он берет надежностью и гибкостью. Универсальная пехота на все случаи жизни, крепкая техника, разрывающие врага на куски дредноуты. Стандартных десантников можно вооружать огнеметами или плазмаганами – в зависимости от потребностей. Если вы не особенно хорошо знакомы с Dawn of War и стратегиями вообще, начинать стоит с этих парней в силовой броне.

ИДЕАЛОВ НЕ БЫВАЕТ

Увы, во всем этом прекрасном разнообразии есть одно большое «но». Да, теперь можно создавать базы и нанимать много пехоты, но игра все равно пытается вписать вас в рамки **Dawn of War II**. Отряды дорогие, и у многих есть особые способности. Учитывая, что под вашим командованием оказывается с десяток подразделений, требования к микроконтролю огромны: надо успевать не только бить, но и рассредоточивать армию по карте, чтобы ее не уничтожили одним ударом. А ведь есть еще и герои, у них по два-три активных умения...

В итоге самыми эффективными в игре становятся небольшие ударные кулаки, где каждый отряд может проявить себя и нет шансов потерять всё за несколько секунд. Восстанавливать боеспособность в Dawn of War III сложно, каждая ошибка может стать фатальной. Это скорее интересная сложность, чем недостаток, но ее придется учитывать.

Во многом из-за этого механики первой и второй частей, а из них фактически и состоит Dawn of War III, вступают в конфликт. С одной стороны, хочется управлять сметающей всё на своем пути волной имперского керамита, а с другой – какой в этом смысл, если одна удачная атака призрачного лорда положит конец всей армии? В кампании это почти не чувству-



ВЫСАЖИВАЕМ ГЕРОЯ,
и вся расстановка на поле боя летит к чертям

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра озвучена на английском языке, но интерфейс и субтитры переведены и на русский.

ется, но в мультиплеере подобные мысли не отпускают ни на минуту.

Дисбаланс очевиден: герои настолько сильны, что остальные войска на их фоне кажутся ничтожными. В результате многие бои сводятся буквально к тому, чтобы раньше противника выпустить своего «терминатора» на карту.

В боях герои набирают уровни, открывая бонусы для вашей армии и новые скины для себя. Пока таких персонажей по пять-шесть у каждой фракции, но, очевидно, их станет больше с выходом DLC.

КРАСОТА – НЕ ГЛАВНОЕ

Отдельно скажем о дизайне. В целом к релизу все оказалось гораздо лучше, чем было после бета-теста. Есть и космические крепости с гигантскими пушками, и развалины индустриального города на поверхности планеты. Без особых изысков, но хотя бы не так скучно, как очередная равнина с разбросанным по ней мусором. Модели пехоты и техники простоваты, зато Dawn of War III пойдет почти на любом компьютере.

С большей любовью дизайнеры отнеслись к оркам, те вышли очень детализированными – вплоть до лент патронов на шеях шутабойзов. Остальные тоже неплохи, но кажутся гостями из второй части.

ЧЕМ КРУЧЕ орк, тем больше у него ковш-протез

А вот что действительно раздражает, так это интерфейс. Нечитабельный шрифт – бич многих современных игр, но в Dawn of War III нужно просто с лупой сидеть, чтобы разобраться в тексте на экране. Да и меню жутко неудобное. Остается надеяться, что это исправят с первыми патчами.

■■■

У Dawn of War III оказалось не так много недостатков, как предполагали. Да, не самая глубокая история. Да, есть определенный дисбаланс и несколько дизайнерских ошибок. И, конечно, это может подпортить впечатление от игры. Но это все та же Dawn of War. И, похоже, нам уже все-таки нужна новая. ■

ПОРАДОВАЛО:
– проработка фракций;
– харизматичные орки;
– оптимизация;
– акцент на агрессивных тактиках;
– это старая добрая Dawn of War.

ОГОРЧИЛО:
– дисбаланс между героями и войском;
– банальные сюжетные повороты;
– мелкий шрифт;
– ничего принципиально нового третья часть не принесла.

ВЕРДИКТ
Хороший сплав из первой и второй частей. Для тех, кто соскучился по старым добрым стратегиям, Warhammer 40,000 и бесконечной резне эльдаров, орков и космодесанта.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Квест
ИЗДАТЕЛЬ Microids
РАЗРАБОТЧИК Microids
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ, 2 ГБ видео

SYBERIA 3

ТЕПЛОЕ ЧУВСТВО НОСТАЛЬГИИ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Зои Кастильо пролежала в коме восемь лет. А потом очнулась и, полная сил, отправилась спасать столь разные миры **Dreamfall**. Кейт Уокер провела в забытьи целых десять лет, и вот она открыла глаза. За Зои следили лучшие доктора, Кейт же приводили в чувство северные шаманы и коновалы из сибирской психушки. Удастся ли бывшей сотруднице нью-йоркской адвокатской конторы доказать, что мы не зря ждали ее возвращения?

НЕ ВОЗВРАЩАЙТЕСЬ К БЫЛЫМ ВОЗЛЮБЛЕННЫМ

Иногда истории заканчиваются так замечательно, что и в голову не приходит требовать продолжения. Образ милой и робкой Кейт Уокер, со слезами на глазах провожающей стадо мамонтов и умирающего мечтателя Ганса, хранится в потаенном уголке сердца каждого любителя классических квестов. Именно поэтому анонс продолжения вызвал смешанные чувства: радостное ожидание нового приключения и недоуменное «Зачем?».

«Былых возлюбленных на свете нет. Есть дубликаты», – утверждал Андрей Вознесенский. И в чем-то был прав. Очнувшаяся от десятилетнего обморока Кейт *Уолкер* для начала потеряла одну букву и в русской локализации превратилась в Уокер. Конечно, грамматически это правильно, но ассоциации с техасским рейнджером поначалу выбивают из колеи.

Как и новое произношение фамилии Ганса: ударение в «Форальберг» теперь падает на последний слог. Ну а лидерство в списке странностей захватило болтающееся на шее Кейт сердце бедняги Оскара. Выглядит оно совершенно не так, как во второй части, да и момент извлечения органа из доброго робота прошел мимо нас.

Как бы то ни было, Кейт Уокер (или Кейт Вока, как кличут ее забавные юколы) поднимается с казенной больничной койки. А значит, нас ждут новые испытания!

ВСЕ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ КОНСОЛЕЙ

За прошедшие годы жанр классических квестов point & click, горячо любимый обладателями не самых мощных компьютеров, серьезно видоизменился. Квесты превратились в адвенчуры и перебрались на консоли. По их стопам послушно потопала и **Syberia 3**.

Знакомьтесь, провинциальный городок в сибирской глуши, с чисто русским названием Вальсембор

ЗДРАВСТВУЙТЕ, суровые сибирские просто... ах да, Кейт теперь можно рассмотреть вблизи

Главная загадка игры: почему сова квадратная?

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: четыре часа

И как-то так вышло, что хранящие верность и жанру, и платформе оказались за бортом: тем, кто попытается управлять Кейт с помощью мыши и клавиатуры, игра покажется плохоньким портом приставочной версии. Пространство получило объем, но с камеры наручники не сняли, и при движении она порой выделывает неуклюжие кульбиты. При фиксированной точке обзора провести Кейт по загроможденной территории непросто – бедная девушка постоянно врезается в косяки и спотыкается о каждую кочку.

Совсем не случайно разработчики предупреждают с первых же экранов: не мучайтесь, возьмите геймпад. А еще лучше вообще переезжайте на консоль! Хотя там свои сложности. Скажем, выбрать стиком из скопления активных точек единственную нужную – та еще задачка.

Зато консольная версия уж точно запустится, не выдаст «черный экран», не станет тормозить на любых настройках и не заставит очередным вылетом переигрывать кусок игры заново. Ручных сохранений не предусмотрено, как и возможности пропустить диалоги, так что если уж начали играть – лучше не отвлекайтесь.

WELCOME TO RUSSIA?

Но не всё так плохо. На этот раз нас не отправят в трансъевропейское турне. Новое паломничество Кейт пройдет по открытой ею десять лет назад Сибири. Вернее, Сибирии, ведь с российской землей место действия Syberia 3 имеет столько же общего, сколько с провинцией Прованс.

Заснеженные просторы Сибирии выглядят вполне по-таежному. А вот тихий городок Вальсембор явно перекочевал откуда-то из Европы. Но при этом на его улочках ржавеют «Жигули», подозрительный тип предлагает закупиться спиртиком и сигаретами по дешевке, а первый же встреченный горожанин оказывается в доску пьяным капитаном. Северное племя юколов живет в юртах, которые крепятся к спинам снежных страусов, а здешнее воплощение Чернобыля больше похоже на Nuka-World из **Fallout**.

Игра по древней традиции бессовестно использует штампы об экзотической

ВЕРДИКТ

ПАЦИЕНТОВ ПСИХБОЛЬНИЦЫ развлекают заводные птицы. Наверное, настоящие здесь не выживают

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Движения губ персонажей редко совпадают с речью. И это не только российская беда, та же картина в английской озвучке. Но тексты и звук ни глаз, ни ухо не режут: опечатки есть, критических сбоев нет. Отдельно похвалим «локализаторов» из Microids. В табличках, плакатах и брошюрах постарались обойтись без воляпюка. Совсем без ошибок не вышло, но и откровенных нелепостей мы не нашли.

тоталитарной России. Здесь вам и заговор врачей, и притеснение национальных меньшинств, и власти, упорно что-то скрывающие, и социалистическая пропаганда. Порой игра опасно кренится в сторону карикатурности. Этому способствует утрированная внешность персонажей, которая особо выделяется на фоне более реалистичного окружения.

Но куда бы нас ни занесло вместе с неугомонной Кейт, все места будут очень-очень «сокалевскими». Точные узнаваемые детали в них по-прежнему туго переплетены со смелым вымыслом. Ко всему прочему, локации буквально пропитаны щемящим чувством ускользающего времени.

На сказочно прекрасные фоны третья часть не богата, в отличие от предшественниц. В объемном мире сложно выбрать ювелирно выверенный композиционный ракурс, да и прекрасные издали текстуры при ближайшем рассмотрении могут превратиться в грязную тряпку. Зато в качестве компенсации нам иногда позволяют включить панорамный обзор: камера облетит местность, показывая то, что не попало в поле зрения.

Мир стал намного живее, и не только благодаря огромному количеству людей повсюду: едва ли не с каждым встречным можно поговорить и иногда даже услышать что-то соответствующее ситуации! Часть «декоративных» персонажей по-прежнему стоит столбом или сидит, уставившись в пустоту. Но хватает и тех, кто бродит и пытается взаимодействовать с объектами или соседями по локации.

А в диалогах у Кейт появились варианты ответов. В отдельных случаях мы даже можем выслушать ее размышления по поводу тех или иных реплик. Впрочем, при линейном сюжете любой выбор – это лишь сладкая иллюзия.

УГАДАЙТЕ, во сколько ужинает пожилой часовщик?

ШПИОН ОТВИНТИЛ КОНТРАГАЙКУ

Навряд ли кто-то станет или *не* станет играть в Syberia 3 только из-за текстур и анимации. Настоящих поклонников культовой «Сибирии» куда больше интересуют сюжет и квесты! Но о сюжете много не расскажешь, еще шажок, и пойдут спойлеры. Так что ограничимся словом «увлекательно». А вот о задачках стоит поговорить поподробнее.

Главное, что изменилось за прошедшие годы, – Кейт поскромнела. Теперь она

ЖИТЕЛИ ВАЛЬСЕМБОРА протестуют против визита кочевых юколов. Тоже как-то не по-русски

не тянет в инвентарь все, что видит, с расчетом на «авось пригодится». Игра обзавелась триггерами. Так, чтобы взять нож, надо вначале выяснить, что он необходим, а именно: поговорить с соседом по палате, осмотреть коробочку, внимательнее осмотреть коробочку, снова поговорить с соседом... Уф, теперь можно кружить подле стола, вылавливая нужную горячую точку!

Умеренная логичность задачек сохранилась – большинство головоломок можно пройти без подсказок, если не спешить и поразмыслить. Но есть исключения. Скажем, принять лекарство за три часа до ужина – это во сколько? Ситуация усугубляется тем, что в русском переводе «ужин» почему-то сменяется «обедом», а до кучи «умирающий» язвительно комментирует действия Кейт, но ни слова не говорит о том, где хранятся его таблетки.

Квестовая часть порадует поклонников Syberia. Здесь предостаточно странных механизмов, нестандартного применения предметов и долгих поисков нужного в недрах инвентаря. Даже предметы снова не комбинируются в рюкзаке! А неочевидность некоторых решений скоро заставит ленивых игроков отправиться за подсказками на тематические форумы.

■■■

Десятилетний обморок не прошел для Кейт бесследно. Прежде всего пострадали отделы мозга, отвечающие за компьютерную версию. Но особая атмосфера, добрый сюжет, логичные головоломки, необычные локации и великолепная музыка уцелели.

Вот только слишком долго игра лежала в сибирском снегу: она выглядит совершенно несовременной. ■

ПОРАДОВАЛО:
– это все та же Кейт все того же Бенуа Сокаля;
– загадки преимущественно логичны;
– история по-прежнему захватывает;
– Инон Зур!

ОГОРЧИЛО:
– кривое управление с мыши и клавиатуры;
– неуклюжая камера;
– излишне гротескные персонажи;
– губы движутся как попало;
– отсутствие «ручных» сохранений;
– нельзя пропустить диалоги.

ВЕРДИКТ
Если вы последние десять лет верили и надеялись на продолжение – морально готовьтесь к разочарованию. Игра не лучше второй части. В некоторых аспектах она даже уступает классической дилогии. Но это не означает, что играть в Syberia 3 не стоит. Особенно если у вас есть консоль.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Приключения, платформер, головоломка
ИЗДАТЕЛЬ BANDAI NAMCO Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Tarsier Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео

LITTLE NIGHTMARES

INSIDE ДЛЯ ДЕВОЧЕК

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Крошечная девочка в ярко-желтом дождевике просыпается в чемодане от кошмарного сна. И выясняется, что реальность ничем не лучше: героиня заперта в гигантском железном подвале, темном и грязном, пересеченном гудящими трубами и заваленном пыльными ящиками. Что это за место? Впрочем, этот вопрос ее волнует меньше всего. Девочка голодна и хочет домой.

Так начинается игра **Little Nightmares**. Так она продолжается, и так она... Впрочем, не будем забегать вперед.

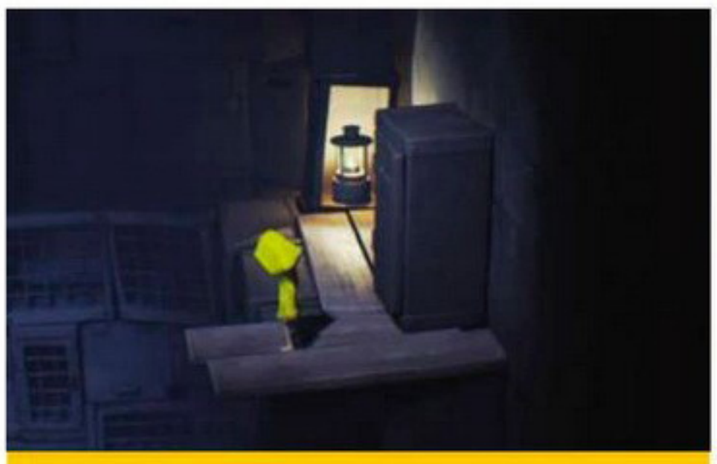
ГОЛОДНЫЙ ОБМОРОК

Независимая шведская студия **Tarsier** («Долгопятовые») давно известна поклонникам приключенческих платформеров. **LittleBigPlanet**, **Tearaway Unfolded**, **Statik** – любителям жанра эти игры представлять не придется.

Новый проект шведов – Little Nightmares – одновременно похож и не похож на их предыдущие работы. Сами разработчики рассказывают, что замысел игры родился из двух совершенно разных идей: кукольного домика и мерзкого пиршества. Слившись воедино, эти идеи породили Чрево – загадочное, жуткое и отвратительное место, где оказалась главная героиня.

Понять, что такое Чрево, можно, лишь выбравшись из него. Изнутри оно выглядит то тюрьмой, то адской кухней, то внутренними помещениями громадного и давным-давно заброшенного «Титаника». Откуда-то доносится отдаленный гул мощных моторов, с потолка падают капли грязной воды. И в этот производственный звуковой фон то и дело вплетаются... стоны? Плач? Вой?

Наша героиня – весьма странный ребенок. Лицо она прячет то под капюшоном, то под жуткими масками. В кармане у нее зажигалка, где не кончается газ. Она довольно спокойно воспринимает появление чудовищ, и заставить ее остановиться могут лишь приступы голода со зловещим урчанием в животе.



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: десять часов

КТО ЭТО УШЕЛ, а тапки свои оставил? А, всё, видим...

ЧТО СДЕЛАЕТ жуткий Сторож с пойманной Шестой, нам милосердно не покажут

ТАНЕЦ НА ЦЫПОЧКАХ

Девочка со странным именем Шестая совсем крохотная, даже до дверной ручки не дотягивается – словно Дюймовочка в стране великанов. И совсем недавно мы это уже видели! Дебютный проект маленькой студии **Krillbite**, под названием **Among the Sleep**, показывал нам обычный реальный мир с точки зрения двухлетнего ребенка. В коротком и жутковатом ночном путешествии мы точно так же, как Шестая в Little Nightmares, забирались на выдвинутые ящики, путешествовали по вентиляционным трубам и прятались под кроватью от монстра.

Монстров в окружении девочки побольше, чем в обычном доме. И самые «безобидные» из них – пиявки. Они всего лишь задушат, если догонят. Громадные неуклюжие братья-повара отправят героиню на разделку, а длиннорукий Сторож в лучшем случае посадит в клетку рядом с другими безжизненными экземплярами своей коллекции. Мимо них приходится пробираться тайком, и в эти моменты Шестая становится на цыпочки. А впереди еще встреча с Хозяйкой!

Если мир Чрева – близкий родственник мира Among the Sleep и города Восторг из серии **BioShock**, то здешний стиль больше всего напоминает об **Inside**. Значительную часть игры мы проведем в мрачных и скупо окрашенных локациях, где единственное яркое пятно – желтый плащ Шестой, как и алая рубашка мальчика в Inside. Да и «планировка» у игр весьма похожая: мир разбит на кусочки, как кукольный домик.

ПРЫГ, ЛАСТОЧКА, ПРЫГ

Время от времени Шестая преодолевает некий высокий порожек, отсекающий ее от уже пройденных территорий. На каждом небольшом участке пути нас ждут разные задачи: убежать от преследования, обмануть врагов или же просто найти выход.

ВЕРДИКТ

БЕЗОБИДНЫЕ ГНОМИКИ не слишком охотно позируют. Они предпочитают мигом спасаться бегством

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведены подсказки и меню, а больше текста в игре нет.

НЕ ВСЕГДА МОЖНО с первого взгляда определить, какие двери открываются и на какую мебель можно залезть. Всё приходится пробовать и испытывать!

С первого взгляда Little Nightmares воспринимается как ужастик, в реальности же оказывается фантастическим приключением. Не спорим, здешний мир мрачнее некуда, и открытия у нас порой выходят жуткие, а встреча с обитателями Чрева чаще всего несет смерть. Но точно так же Шестая погибает, неловко прыгнув или свалившись с мостика. При постоянном нахождении камеры сбоку, как в двухмерных платформерах, сам мир трехмерен, а Шестая очень чутко реагирует на управление. Один шажок мимо – и придется начинать сначала.

В каждом сегменте игрового мира нас ждет новый набор головоломок и платформенных элементов. Порой все довольно просто: подтаскиваем чемодан или добираемся до огромного ключа и открываем дверь. Вдосталь в игре огромных пустых пространств, где главным испытанием становится задача не свалиться с лестницы. Но встречаются и совершенно замечательные задачки.

Иногда путь приходится искать долго, методом проб и ошибок, вовсю напрягая мозги. Прекрасные и оригинальные испытания получились с использованием легкой, почти незаметной качки, при которой отдельные предметы чуть смещаются. Неоднократно показанная, в том числе в Inside, необходимость пробираться в тени, избегая света прожектора, здесь выделяется тем, *кто* и, главное, *как* реагирует на попавшую в луч света девочку.

ЗАМРИ, УМРИ, ВОСКРЕСНИ

В большинстве случаев кровожадные монстры вежливо удаляются, оставляя нас и Шестую наедине с головоломками. Но есть и более сложные уровни, где решать задачку приходится на бегу или пытаясь не попасться на глаза местным обитателям. Например, заваленный старой обувью подвал, где живет... кто-то. Этот кусочек игры мы видим в небольшом интерактивном приключении на официальном сайте. Разве что там невозможно понять, как Шестой приходится преодолевать этот сравнительно несложный участок пути.

Понятное дело, с первого раза с таким испытанием справятся разве что особо удачливые или предусмотрительно ознакомившиеся с подсказками игроки. Прочим предстоит раз за разом наблюдать, как Шестая просыпается на точке возрождения, и гадать, куда бы еще ее отправить. Желание краешком глаза, пусть на секундочку, взглянуть если не на подсказку, то хоть на крошечный намек, в таких местах просыпается даже у самых терпеливых любителей сложных загадок.

И вот здесь мы упираемся в аспект, который можно воспринять по-разному. Игра довольно короткая: повторно ее можно пробежать часа за три-четыре. Но это именно повторно – когда стратегии продуманы

ОДНО ИЗ САМЫХ ЖУТКИХ мест в игре: обувь, оставшаяся от менее удачливых пленников

и пути определены. А поначалу необходимость повторять одно и то же вполне может растянуть прохождение на десяток часов.

Да, и в Inside, и в других платформенных головоломках нам приходится по десятку раз повторять особо сложный пассаж. Но с одним исключением: в последние годы принято возрождать игрока как можно ближе к проваленному испытанию. Little Nightmares же ведет себя совершенно непредсказуемо. Свалившись в пропасть, иногда можно оказаться на точке возрождения в следующей «локации». Но чаще всего приходится проходить с самого начала едва ли не весь уровень.

Проблему усугубляет не совсем интуитивное (во всяком случае, на геймпаде) и очень чувствительное управление. Порой можно все запороть, не вовремя нажав или отпустив единственную кнопку.

■■■

ЧТО-ТО ПОДСКАЗЫВАЕТ, что куклы в этой коллекции не всегда были куклами

Little Nightmares ведет себя как капризный ребенок: без устали задает вопросы, но совершенно игнорирует необходимость давать ответы. Не исключено, что в итоге у каждого игрока сложится собственное представление о происходящем в Чреве, а кому-то еще и потребуется помощь в осмыслении. Но так ли уж важно, как завершится чудесная прогулка в прекрасной компании?

Игра постоянно намекает на то, что спешить не стоит. И она права. ■

ПОРАДОВАЛО:
- атмосферный запоминающийся мир;
- жуткие непобедимые враги;
- сложные головоломки;
- необычная героиня.

ОГОРЧИЛО:
- много бесполезных пустых пространств;
- в случае провала начинать приходится издалека;
- порой не помешали бы хоть крошечные подсказки.

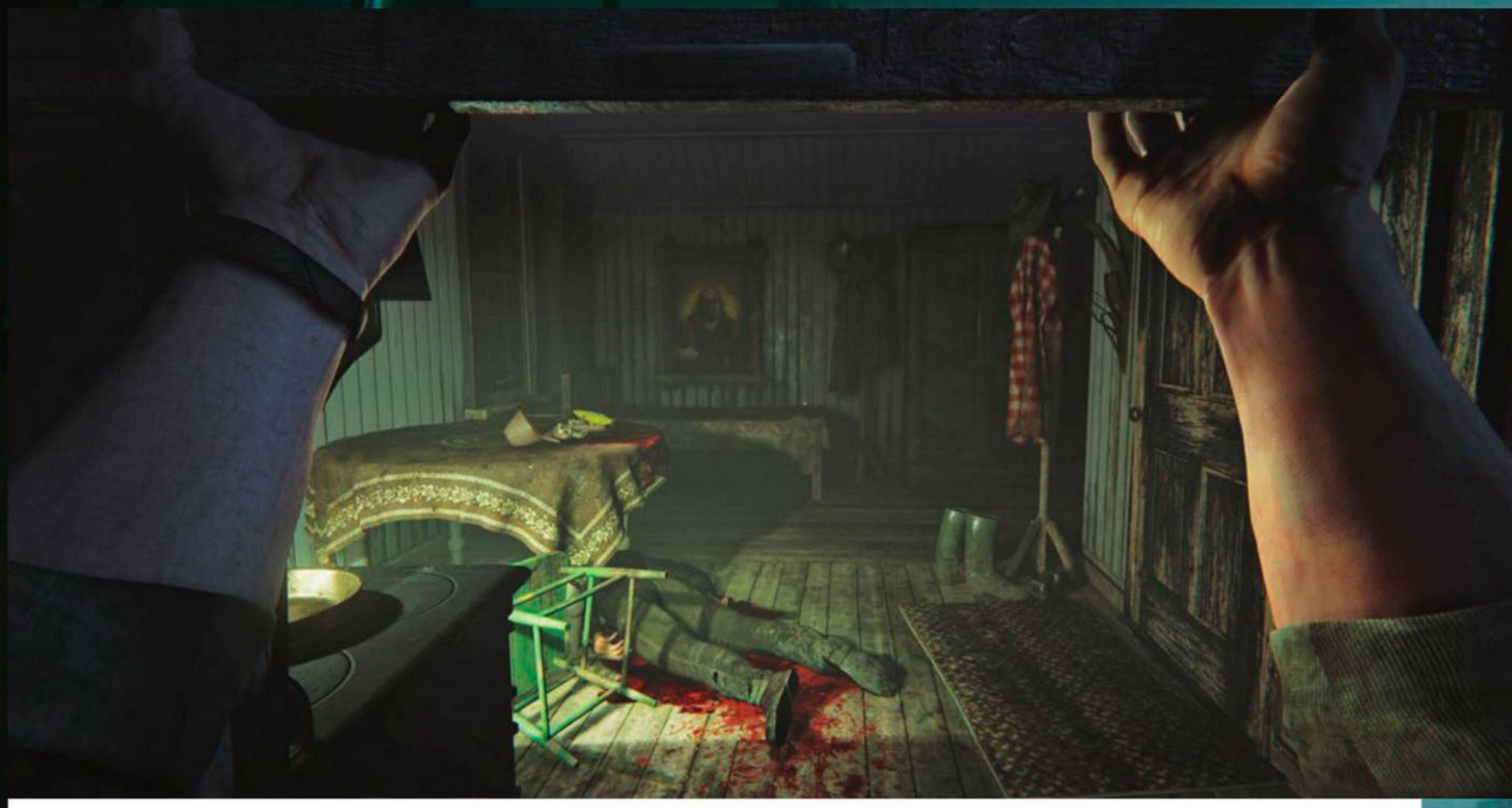
ВЕРДИКТ

Little Nightmares оправдала почти все ожидания. Мрачный мир и жуткие монстры? В наличии. Увлекательные задачки и сложные головоломки? На каждом шагу. Занятная героиня? Вот, в чемодане лежит. Игру можно смело советовать всем любителям платформенных головоломок и исследования в жутковатой атмосфере.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»



ЖАНР Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ Red Barrels
РАЗРАБОТЧИК Red Barrels
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-530, 4 ГБ, 1 ГБ видео

OUTLAST 2

ПОБЕГ ОТ ЛЮДОЕДОВ

АРТУР МАСС

С момента анонса **Outlast 2** нам обещали больше самых разных локаций, стелса, разнообразных врагов, ну и, конечно... более кровавую и пугающую историю. Демоверсия, появившаяся в октябре, открыла фанатам новые факты: происходящее на экране выглядело внушительнее, чем оригинальная игра целиком. Но давайте разберемся, так ли хорош финальный вариант Outlast 2.

ЧТО-ТО ЖУТКОЕ ГРЯДЕТ...

Начнем с того, что бегство от неубиваемого или неуязвимого монстра – одна из основных механик в жанре ужасов. Она прекрасно проявила себя в ряде классических игр: серии **Clock Tower** и **Amnesia** используют погоню как основной метод активного взаимодействия с игроком. Ну а вам остается только убегать, прятаться и, разумеется, бояться.

Первая **Outlast** в основном построена на том же. И хотя критики признали игру одним из лучших ужастиков 2013 года, многие отмечали излишнюю коридорность от начала и до конца. Формула такая: прятки от монстров – обязательная экспозиция – побег от босса. Пряток ближе к концу стало меньше, погонь больше.

Буквально с первых кадров видно, что создатели Outlast 2 и **Resident Evil 7** мыслили в схожем ключе. Нам дают такой же стартовый крючок (спасти близкого человека) и намек на паранормальную активность. Да что там, события игр происходят чуть ли не в соседних штатах! И, конечно, целый мир пытается убить одного несчастного репортера.

Outlast 2 сразу бросает игрока в пекло: прячьтесь и скрывайтесь, никто вам ничего объяснять не будет! Видимо, каждый самостоятельно, без подсказок, должен разобраться с системой стелса, классификацией преследователей, а также с тем, что привлекает их внимание.

НИКТО НЕ ЛЮБИТ ЖУРНАЛИСТОВ

Враги делятся на четыре группы – религиозные фанатики, сатанисты, зараженные чумой и «боссы», – но не дайте внешнему виду персонажей вас обмануть, на самом деле он мало что значит. Гораздо важнее понять, кто перед вами с точки зрения механики: сюжетный скриптовый противник или простой «болванчик», которого поставили патрулировать местность. Даже на высоком уровне сложности второй тип – не проблема. Они не станут преследовать вас больше десятка метров, развернутся и уйдут, едва потеряют героя из виду. Такое поведение ботов часто очень комично.

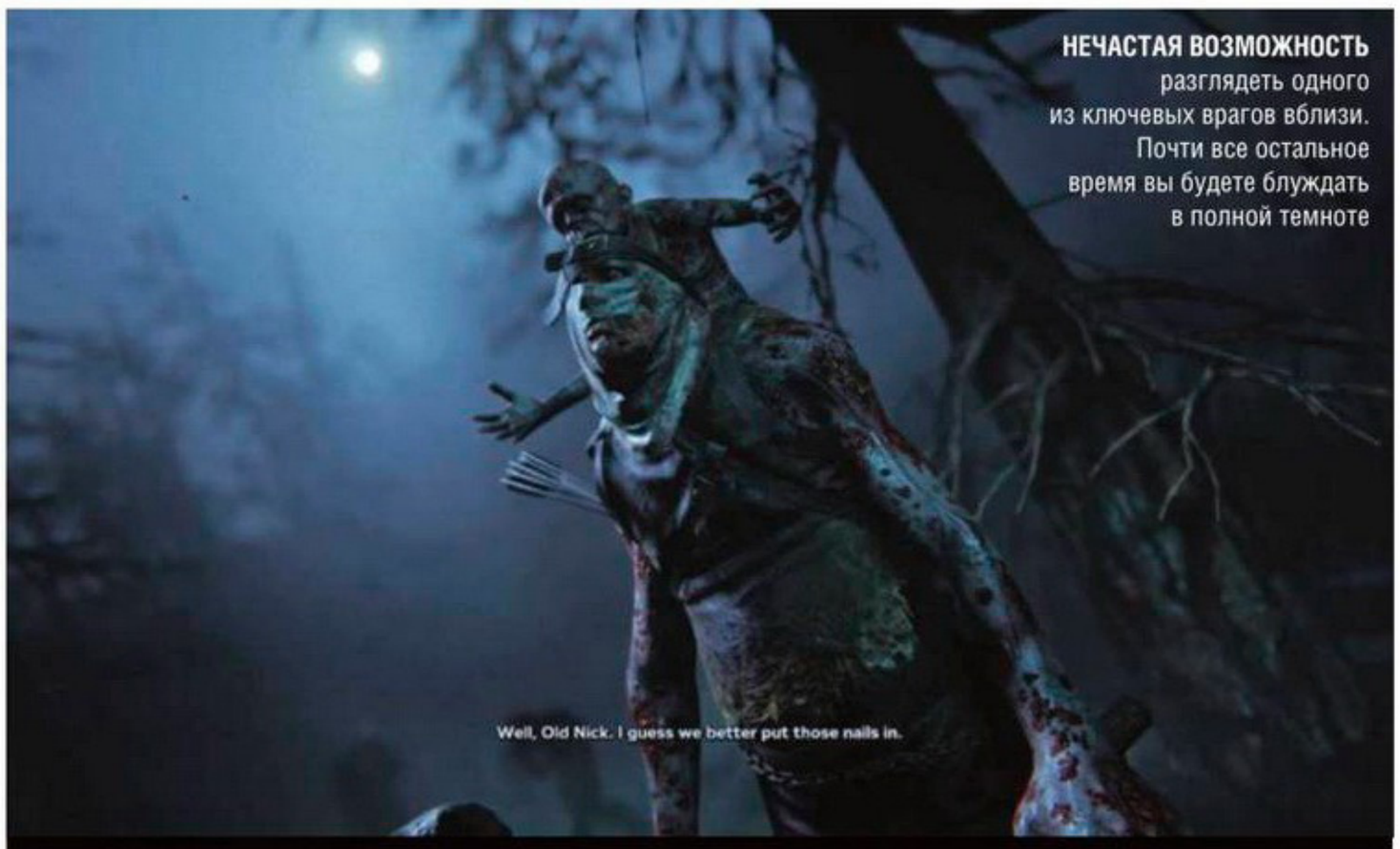
Зато встречи с сюжетными монстрами станут ночным кошмаром даже для бывалых игроков. Придется умирать множество раз, пока вы не запомните модель поведения и принцип действия каждого противника. А как с ними иначе справиться, если такие враги видят на 180 градусов, все слышат и, как правило, убивают вас с одной-двух атак. Чаще с одной.

И это делает игру не сколько страшной, сколько раздражающей. Первые две-три смерти в каждой стычке еще оставляют тревожный осадок, а вот после – уже ничего, кроме недовольства. Подготовленные для игрока ловушки построены так, что с первого раза их пройти почти никак нельзя. С одной стороны, возможно, это отражение желания разработчиков сделать угрозу реальной, с другой – сложность должна быть оправданной.

Бесконечные повторы лишают игрока чувства волнения. Ведь игра не дает даже намеков на то, как продвинуться вперед. А когда в огромной локации нужно найти один-единственный крохотный проход, злосчастную дырку в заборе, это становится просто невыносимым.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов

РЕДКИЙ МОМЕНТ ЗАТИШЬЯ, когда можно насладиться атмосферой и сочной картинкой



НЕЧАСТАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ разглядеть одного из ключевых врагов вблизи. Почти все остальное время вы будете блуждать в полной темноте

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском с русскими субтитрами.

УЖАС В ДЕТАЛЯХ

Время от времени игре все-таки удается напугать всерьез. Это чаще происходит в ранних главах: силуэт в проходе, внезапная тень, зловещий звук, постепенно становящийся громче. Особенно страшный противник – сестра Мэри, первая из ваших «знакомых».

По озвучке персонажей создатели Outlast 2 проделали великолепную работу. Стереотипно жуткие голоса только усиливают общую атмосферу чертовщины. А вот протагонист звучит слабее: испуганное дыхание во время стелс-эпизодов очень в тему, но реакция на очередной расчлененный труп слишком... обыденна. Будто он уже привык. Да что уж там, мы тоже привыкли.

Атмосфера заставляет скорее нервничать, чем ужасаться. В игре вполне гнетущее визуальное и звуковое оформление, равно как и сюжетные ходы. Убивающий младенцев культ, сумасшедшие сатанисты-каннибалы, а также личный кошмар главного героя, преследующий нас в «переходных» частях сюжета, сделаны неплохо, но типично. Складывается впечатление, что серия Outlast дублирует «Американскую историю ужасов» в двух своих частях: сначала эпизод про сумасшедший дом, теперь про религиозных фанатиков где-то на югах Соединенных Штатов.

И хотя постепенно игра все сильнее клонится в сторону фильма Omen, происходящее ощущается совсем по-другому во многом благодаря измененной цветовой и звуковой схемам. Игровой процесс постоянно ускоряется, оставляя все меньше времени на исследование. Ужасающие детали создатели принесли в жертву долгим погоням и экспозиции. А жаль!

ПОГОНЯ, ПОГОНЯ, ПОГОНЯ!

Спешка – самый обидный недостаток игры. У остального – чудовищных злодеев и событий – есть потенциал. Outlast 2 вполне могла встать в один ряд с культовыми **Silent Hill** и уже упомянутым Omen, но саспенс, томительное ожидание и зловещие намеки тоже отошли на второй план.

Даже финал, явно задумывавшийся сюжетной «водородной бомбой», получился скомканным. Открытые пространства, зоны для исследований и скрытного прохождения остаются теми же коридорами с невидимыми стенами и фиксированными точками входа и выхода. Скриптовые враги ближе к концу без стеснения телепортируются вам за спину. После их внезапного появления у вас очень мало времени на побег: замешкаетесь – смерть, в темноте свернете не туда – смерть.

Проблема не в том, что ужастикам не хватает зрелищности или адреналина. Если **Clock Tower** с 16-битной графикой на SNES смогла стать культовой, значит, дело все-таки в подходе к тому, как пугать игрока. Явно не долгими коридорными погонями, гипертрофированным насилием и религиозными отсылками, которые непросто даже осмыслить из-за бешеного темпа игры.

■■■

Outlast 2 – неплохая игра, которая не дает игроку расслабиться от начала и до конца. Но она предлагает все то же самое, что и четыре года назад, только с улучшенной графикой, звуком и парочкой новых фишек.

К сожалению, волнение и периодические всплески адреналина нельзя приравнять к полноценному чувству страха. Поэтому при оценке хоррора нужно честно посчитать, сколько раз автор рецензии искренне испугался (а не выругался на скример).

И ответ будет – восемь раз за почти столько же часов прохождения. Можно долго спорить о причинах таких скромных результатов, но одно ясно уже сейчас: ужасы существуют, чтобы пугать, а не для забегов на скорость и не для оптимизации маршрутов. ■

ПОРАДОВАЛО:
– графическая составляющая на высоте;
– озвучка и звук в целом;
– ближе к середине атмосфера игры напоминает Omen;
– исследования и стелс – то немногое, что было.

ОГОРЧИЛО:
– излишняя торопливость игры;
– однообразный геймплей;
– невидимые стены в открытых зонах;
– очень слабое раскрытие всех персонажей;
– страшные моменты можно пересчитать по пальцам;
– невнятный финал.

ВЕРДИКТ
Приятный псевдострашный симулятор погони для взрослых. Со своими фишками, мерзостями, увлекательным сюжетом и бесконечными попытками улизнуть от неубиваемых монстров. К сожалению, на один раз.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

FULL THROTTLE REMASTERED

ГАЗ ДО ОТКАЗА В HD

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Double Fine Productions во главе с Тимом Шейфером уже выпустила переиздание **Grim Fandango** и **Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle**, так что анонс **Full Throttle Remastered** вряд ли кого-то удивил. Жаль только, мастер так поздно взялся за игру, при создании которой он дебютировал в качестве главного геймдизайнера. Впрочем, это объяснимо: он просто хотел ее отполировать.

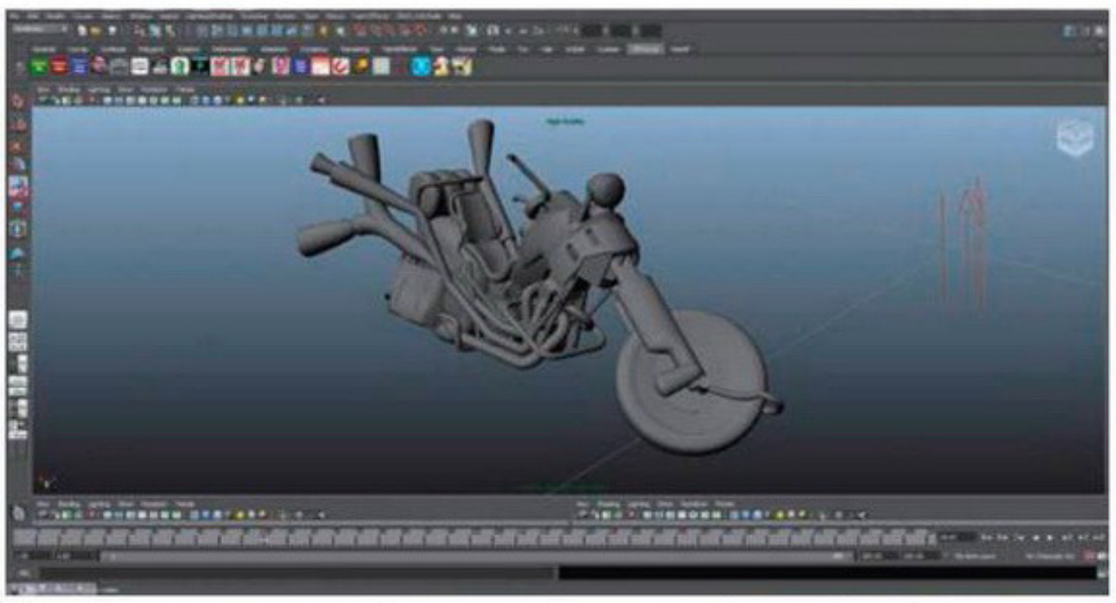
NO ONE CAN STOP ME

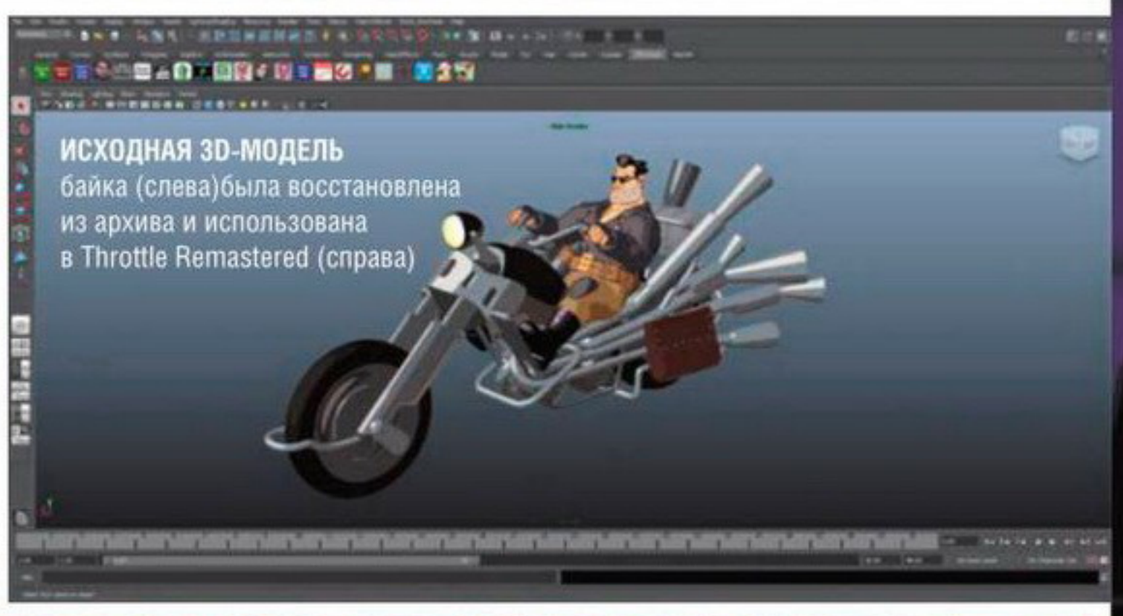
Если вдруг Full Throttle прошла мимо вас, напомним, что это приключенческая игра от **LucasArts** на байкерскую тематику и в ней есть все – увлекательная история, яркие персонажи, искрометный юмор. К тому же это первый квест с отлично срежиссированными и поставленными кат-сценами.

Сюжет в переиздании, разумеется, не изменился. Бена Троттла, главаря байкерской банды Polecats («Хорьки»), обвиняют в преступлении, которое он не совершал. Ему предстоит найти истинных виновников, попутно повлияв на судьбу «Корли Моторз», последнего производителя мотоциклов в стране.

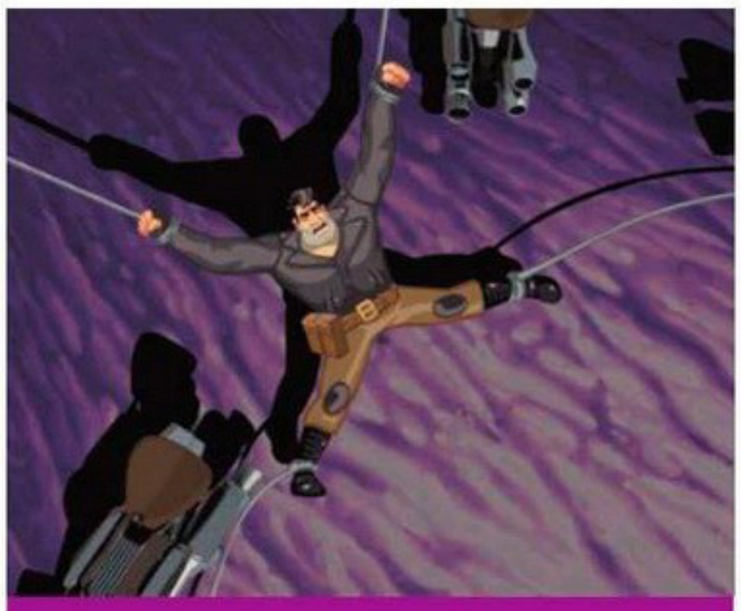
В Full Throttle Remastered вы найдете элементы, присущие квестам подвида point & click, – загадки и изучение деталей мира. Решения некоторых головоломок слишком очевидны, однако встречаются и такие, что заставят вас здорово напрячь извилины.

Аркадная часть тоже тут как тут. Несколько раз Бену придется сталкиваться с представителями враждебных банд, выполнять задания на время, а позже – участвовать и в гонке на выживание. И в этом случае все не так-то просто. Например, в драках стоит подобрать эффективное оружие против разных противников, а в задачках на скорость нужно что-то сделать в подходящий момент. Вот только толкаться про-

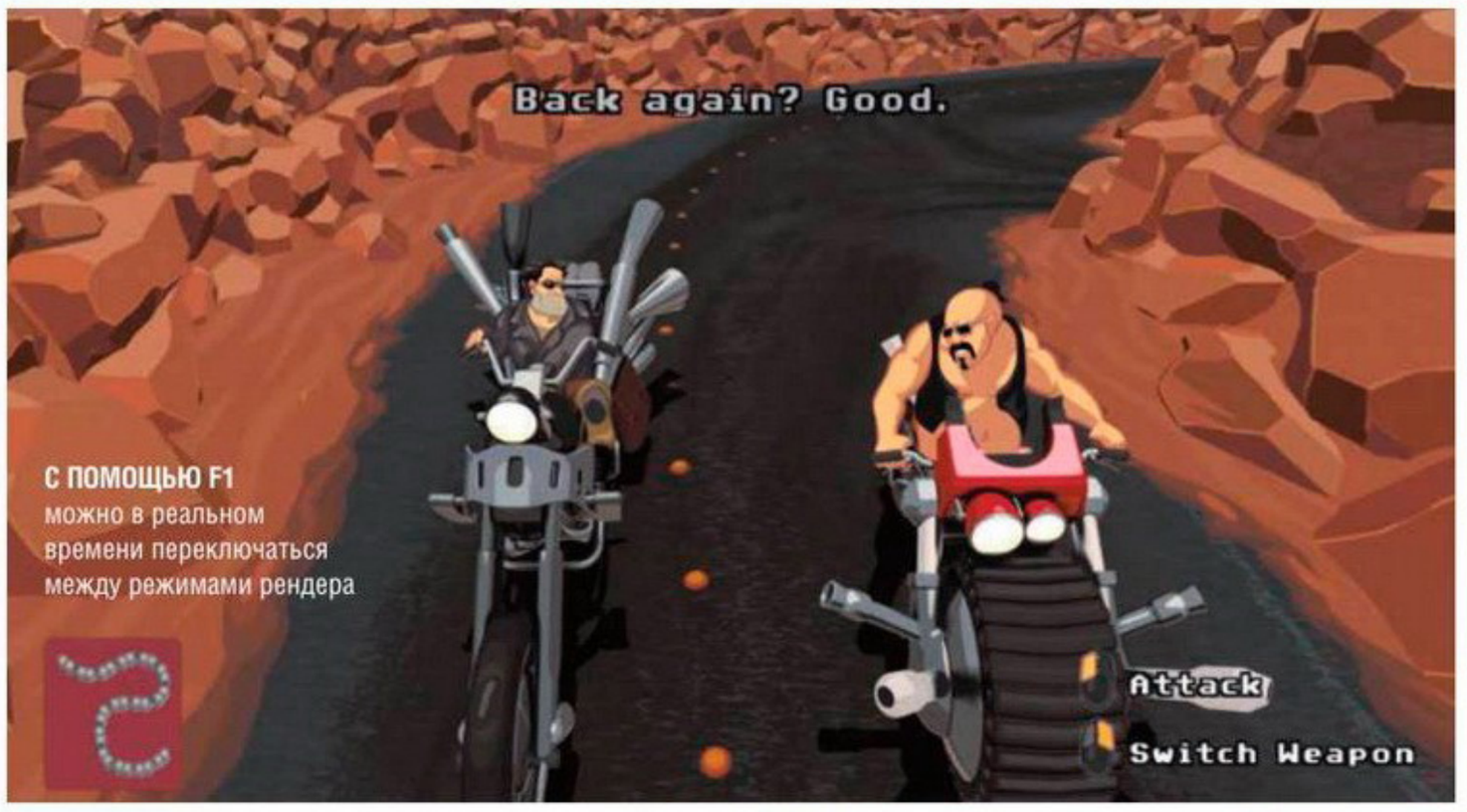




ИСХОДНАЯ 3D-МОДЕЛЬ
байка (слева)была восстановлена из архива и использована в Throttle Remastered (справа)



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: три часа



С ПОМОЩЬЮ F1
можно в реальном времени переключаться между режимами рендера

тивникам неудобно: управление подкачало, да и баги порой встречаются.

BUT THE TRY

Обновленная картинка – главная особенность переиздания. Авторы вручную перерисовали все иллюстрации, изменив соотношение сторон с 4:3 на 16:9. Чтобы результат соответствовал оригиналу, к работе привлекли художника Питера Чена, трудившегося и над Full Throttle образца 1995 года. Благодаря ему в игре появились элементы с концепт-артов, не вошедших в оригинал.

Для 1995 года Full Throttle была очень амбициозным проектом. В ней использовалось совмещение двухмерных и трехмерных изображений, хотя другие игры полагались на что-то одно. Поэтому старые объемные модели тоже пришлось кропотливо воссоздавать, правда, уже с использованием современных технологий.

Но разве можно тут проколоться? Оказалось – да, причем трижды. Во-первых, что-то не задалось с масштабированием изображений. В двух словах: детализации модельки персонажа и задников не соответствуют друг другу, и это здорово режет глаз. Во-вторых, есть проблема, замеченная фанатами еще в трейлере. Речь о наложении спрайтов персонажей на объекты, находящиеся перед ними. Однако такое встречается редко и, скорее всего, будет исправлено. В-третьих, задники статичны. В старой версии двигались облака, звезды на небе перемигивались. В новой на фоне просто картинка.

SMELL OF ASPHALT

А вот звуком можно только восхищаться. Разработчики оцифровали старые записи, восстановили материалы рок-группы **The Gone Jackals**, чьи песни использовались как саундтрек к игре, и привлекли к работе Питера Макконнелла, композитора оригинальной Full Throttle. Благодаря этому в Full Throttle Remastered чистый, четкий и сочный звук.

В Full Throttle Remastered, как и во всех предыдущих переизданиях от Double Fine Productions, много дополнительного материала: саундтрек, концепт-арты, открывающиеся по мере прохождения, а также комментарии разработчиков почти для каждой локации. Только вот незадача – во время кат-сцен комментарии разработчиков запускаются автоматически, а отключить их можно только из меню.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

■■■

Но, несмотря на огрехи, перед нами все та же Full Throttle, всем полюбившаяся за свой юмор и атмосферу. Если вы пропустили знаковый квест или хотите вернуться лет на двадцать назад, то Remastered – ваш билет в мир байков и рока. ■

ПОРАДОВАЛО:
– переработанные картинка и звук;
– большое количество занятных и веселых комментариев от разработчиков;
– приятное чувство ностальгии;
– фирменный юмор.

ОГОРЧИЛО:
– визуальные баги;
– автоматические комментарии разработчиков во время кат-сцен.

ВЕРДИКТ
Игру обязательно стоит пройти любителям квестов, не заставшим классику в силу возраста, или тем, кто хочет вспомнить былые времена и любимые игры.

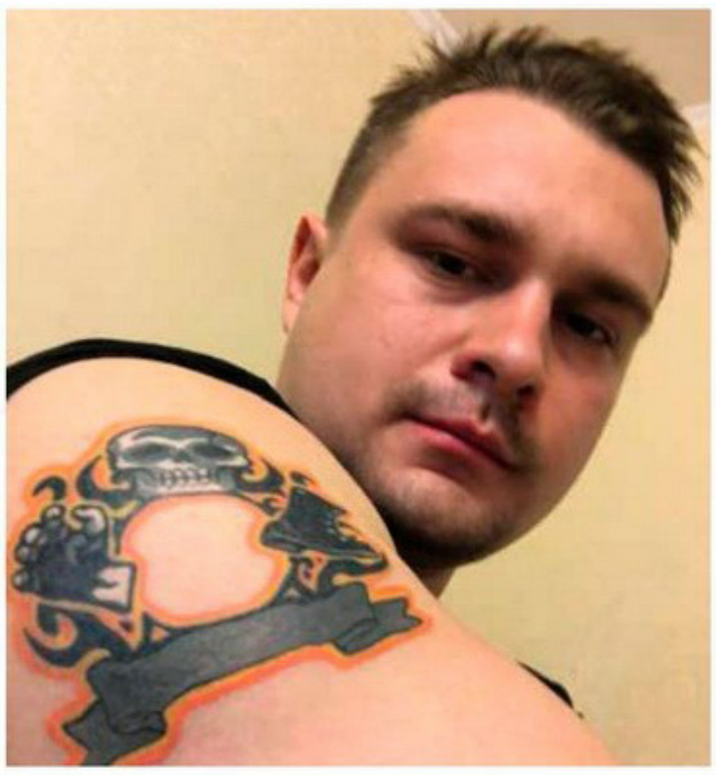
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

МНЕНИЯ

ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ИО ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА IGROMANIA.RU

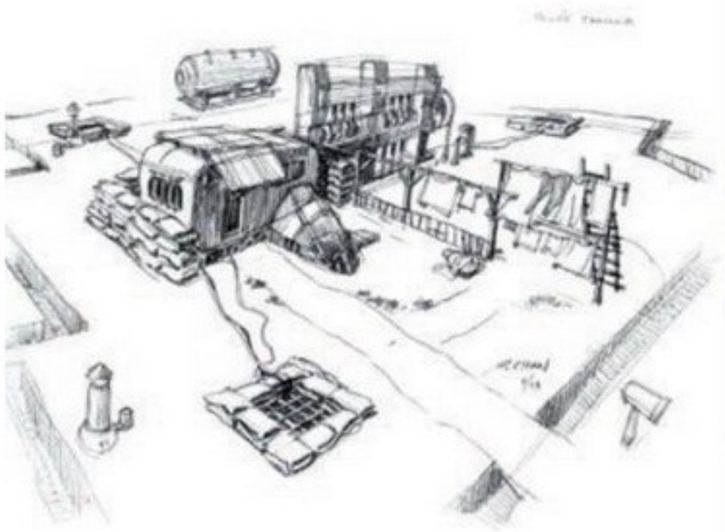
В принципе, мое отношение к Full Throttle можно подробнейшим образом выразить одной-единственной фотографией. Например, вот этой.



Full Throttle – это не только одна из любимейших компьютерных игрушек детства, это еще и тот самый проект, который первым показал мне, что видеоигры – это не только рефлексы, набор очков и движущиеся картинки, но и интересные сюжеты, каким завидует кинематограф. По сию пору Full Throttle остается лучшим произведением про байкеров со времен «Изи Райдера» – куда там «Сынам Анархии» или дополнению **The Lost and Damned** для **GTA 4**. Тут крут и сюжет, и герои, и атмосфера дорожной романтики, которая любого заставит мечтать о мотоцикле и хайвеях. И музычка чертовски хороша, хоть группу The Gone Jackals больше нигде и не услышишь. И нестандартный сеттинг – недалекое будущее, где машины давно передвигаются на антигравах и только редкие консерваторы типа нашей банды байкеров остаются верны колесному транспорту.

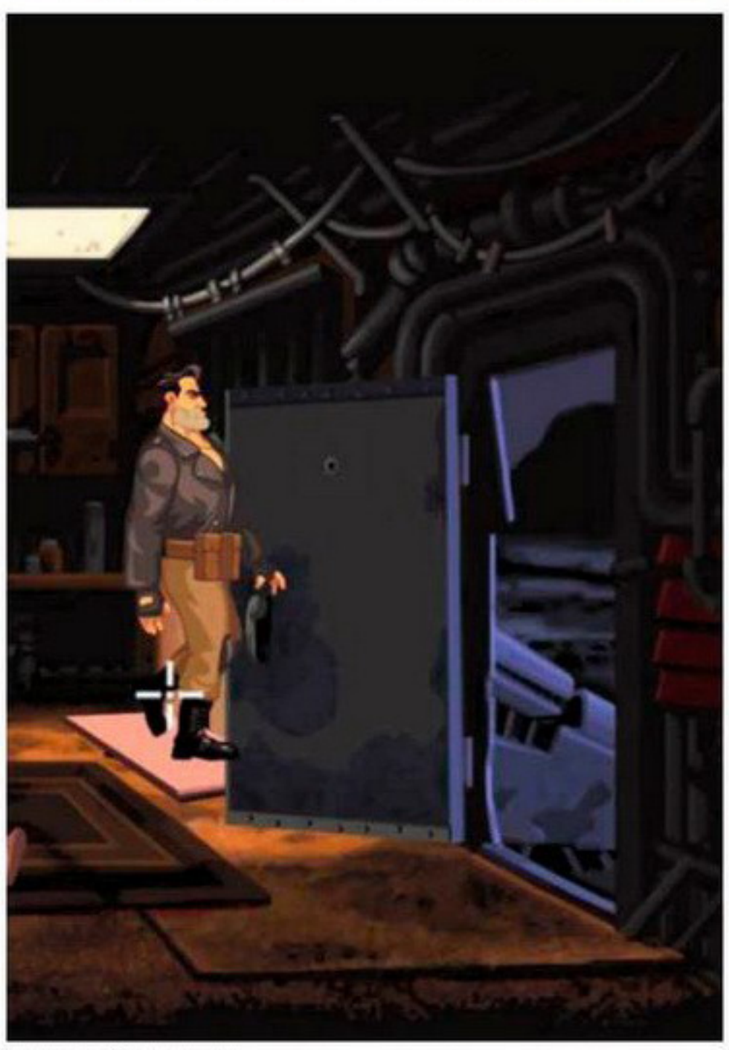
А еще, кстати, к оригинальной Full Throttle выходила шикарнейшая русская озвучка. Тот самый случай, когда локализация была едва ли не лучше изначальной версии. Голос Андрея Ярославцева подошел Бену идеально, да и Марку Хэмиллу в роли Адриана Рипбургера нашлась достойная замена. Остается лишь надеяться, что энтузиасты с **GOG.com** приколотят эту озвучку и к ремастеру, как они это уже сделали с несколькими переводами от Фаргуса.

Ну и еще когда-то к Full Throttle пообещали вторую часть. У нее даже был подзаголовок **Hell on Wheels** и трейлер, но потом затея заглохла – и это было разочарование, сопоставимое с отменой третьего **Half-Life**. Не пожалейте денег на переиздание, ладно? Может, прибыли с продаж окажется достаточно, чтобы Тим Шейфер снова задумался о сиквеле.

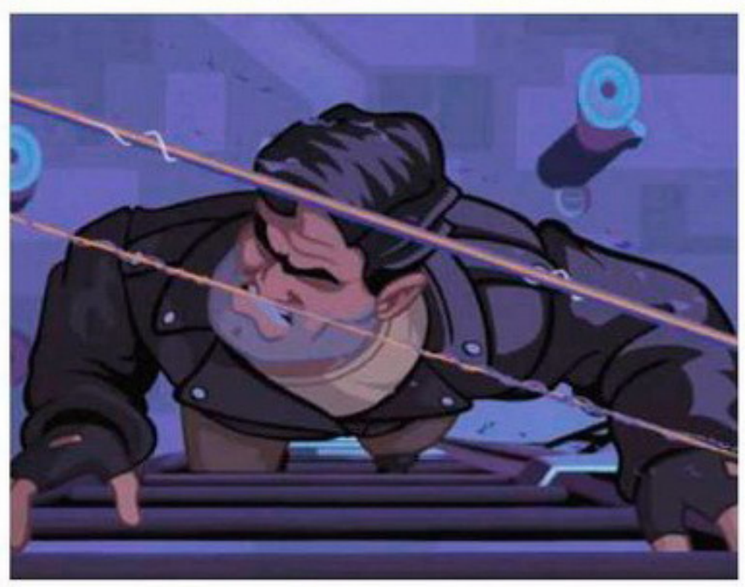


ТИМ ШЕЙФЕР, РАЗРАБОТЧИК

У меня никогда не было желания менять игру. Я хочу, чтобы она выглядела такой, какой осталась в памяти у людей. Никто уже и не помнит, как она смотрелась. Если вы взглянете на пиксели из старой версии, то скажете: «Черт побери, я и забыл, как



В СТАРОЙ ВЕРСИИ тушка героя не просвечивала сквозь дверь



паршиво она выглядела!» В воспоминаниях вам кажется, что она была похожа на анимационный фильм. Мы стараемся сделать ее такой же. Чем меньше людей замечает разницу, тем лучше.

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО,
АВТОР «ИГРОМАНИИ»

Full Throttle относится к тем играм, которые пронеслись мимо меня на полном газу собственной популярности. Мощно, быстро, мчась по пыльному хайвею в закат. Мне только и оставалось, что откашливаться от придорожной пыли мнений, слухов и впечатлений.

А потом пыль осела. И стало немного грустно. Грустно потому, что такой неоднозначный проект остался мной незамеченным в силу разных причин. И дело даже не в том, что Full Throttle – это игра про романтику чопперов и кожаных курток. Это классическое road movie, только на экранах мониторов. У игры есть потрясающая история, способная если и не заинтересовать каждого, но уж точно не оставить равнодушным. Достаточно упомянуть название местной байкейрской банды, «Хорьки», и сразу же становится понятно, что юмора здесь будет много.

Мир игры может без проблем пристроить гигантские ускорители к мотоциклам, а их владельцам дать в руки бензопилы, доски и другой инвентарь. Ведь в программном коде Full Throttle заложен симбиоз драк и дорог. Получается классическое «2D» с оттенком вечной классики, которая в наши дни обретает второе рождение. И если вы, как и я, по любым причинам когда-то пропустили эту игру, не пожалейте времени, зайдите в **GOG** или **Steam** и купите. Хотя бы потому, что эта игра, как хорошее вино или раритетная пластинка The Beatles, должна быть в коллекции любого поклонника игр. ■

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КВЕСТЫ LUCASARTS

ЕЩЕ ЕСТЬ ЧТО РЕМАСТИРОВАТЬ!

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Какие игры вы вспоминаете первыми при упоминании **LucasArts**? Скорее всего, что-то из **«Звездных войн»**. Однако в девяностые годы прошлого века студия была больше известна своими квестами. Здесь мы собрали их все, чтобы проследить за развитием жанра с самого начала.

LABYRINTH: THE COMPUTER GAME, 1986 ГОД

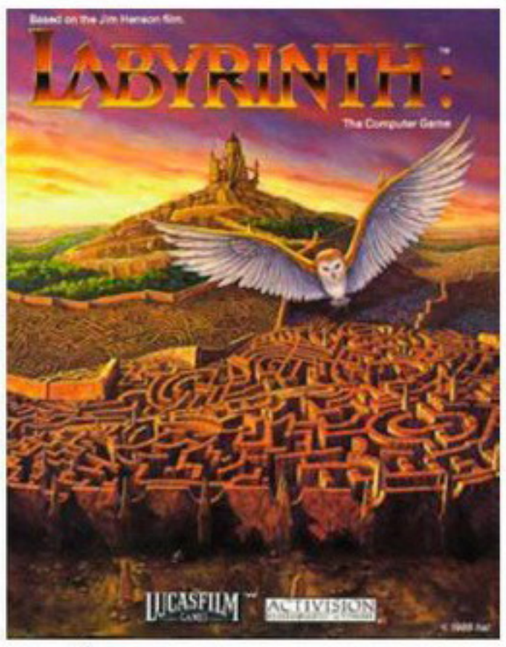
«Лабиринт» – игровая адаптация одноименного фильма с Дэвидом Боуи. Во время съемок Джордж Лукас поручил **LucasFilm Games Group** – подразделению, ответственному за видеоигры, – сделать игру по мотивам картины.

Хотя игра воспроизводит многие элементы и дает возможность увидеть некоторых героев, она все же не следует основному сюжету. В самом начале игрока просят ввести свое имя, пол и любимый цвет. Это все повлияет на внешность главного героя и то, как к нему будут обращаться.

Игра начинается с текстового вступления. В нем рассказывают, что главный герой пришел посмотреть фильм (угадайте какой). Как только стартует показ, появляется Джарет, антагонист игры, и закидывает главного героя в Лабиринт. После этого у игрока есть тринадцать реальных часов на уничтожение злодея, иначе герой будет заперт в ловушке навсегда.

Будущую адаптацию фильма разработчики видели как приключенческую игру. Однако Дэвиду Фоксу, руководителю проекта, не нравилось, что для управления необходимо было набирать команды с клавиатуры, поэтому он создал новый способ взаимодействия с игровым миром: два прокручиваемых текстовых меню, откуда и выбирались команды.

«Лабиринт» вышла на Apple II, Commodore 64 и MSX, и игрокам понравились дизайн загадок, достойная графика и дружелюбный интерфейс. В Америке Labyrinth: The Computer Game имела больший коммерческий успех, нежели фильм-первоисточник. Интересный факт: перед началом разработки команда отправилась в Лондон, где устроила мозговой штурм вместе с Дугласом Адамсом, автором книги «Автостопом по галактике».



ДИЗАЙН был позаимствован у игры Habitat, она тогда находилась в разработке

MANIAC MANSION, 1987 ГОД

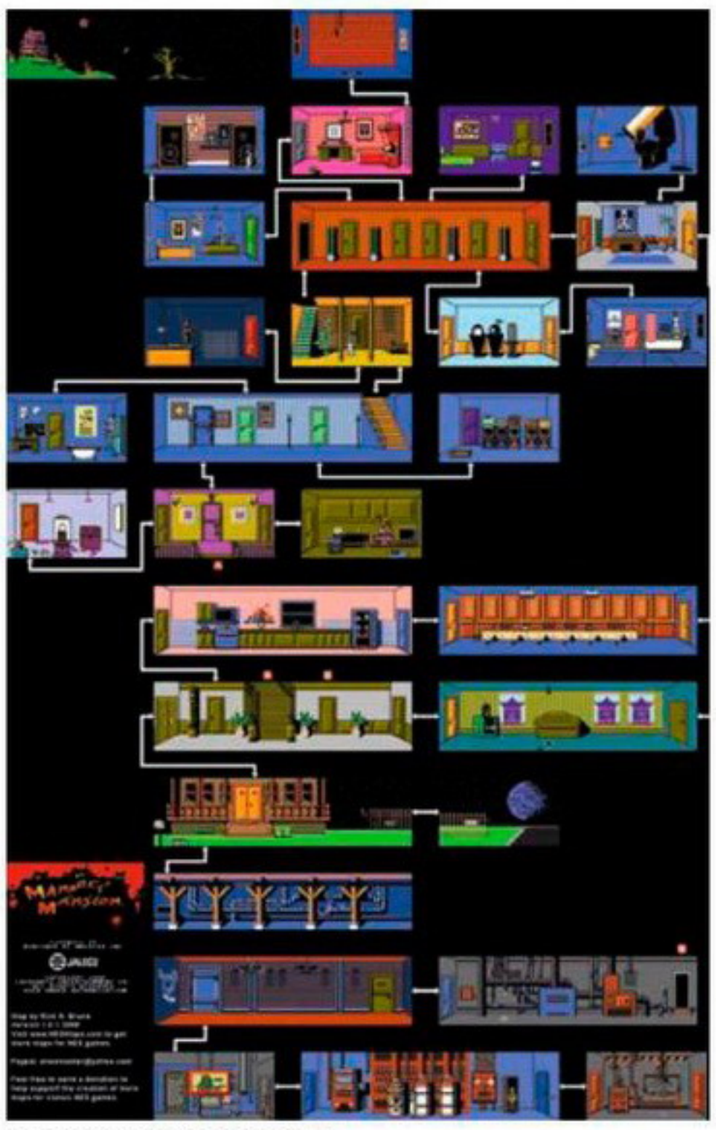
В 1985 году LucasFilm Games поручила двум своим работникам, Рону Гилберту и Гэри Уиннику, создать оригинальную, ни на чем не основанную игру. Поскольку сотрудники были друзьями со схожими вкусами и чувством юмора, работа шла хорошо. В итоге на свет появилась **Maniac Mansion**.

«Дворец маньяка» рассказывает комедийную историю, основанную на хоррорах и клише фильмов категории Б. Начинается все с падения метеорита рядом с особняком доктора Фреда Эдисона, чей разум этот самый метеорит и порабощает. Через двадцать лет безумный ученый похищает девушку по имени Сэнди Пэнтц, подругу Дэйва Миллера. Парень пробирается в особняк вместе с двумя друзьями и пытается спасти даму сердца.

Придумав основную концепцию, Гилберт и Уинник задумались о жанре. Навещая родных на Рождество, Рон увидел, что его двоюродный брат играет в **King's Quest: Quest for the Crown**, квест **Sierra On-Line**. Хотя Гилберт любил текстовые адвенчуры, это было его первое знакомство с электронными приключениями такого вида. Он провел каникулы, играя в King's Quest и знакомясь с таким форматом, и в итоге решил, что Maniac Mansion будет воплощена в виде квеста.

Начав программировать игру, Гилберт быстро понял, что писать код с нуля непросто, и решил создать что-то новое. Так появился SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), нечто среднее между движком и языком программирования. На его разработку потратили больше полугода, а помогал Рону Чип Морнингстар. Однако эти полгода окупились сполна – позже SCUMM в том или ином виде использовался во всех квестах компании (дальше

ИГРОКУ ПРЕДСТОЯЛО ПОБЫВАТЬ ВО МНОГИХ МЕСТАХ, что связывают с инопланетянами, – в Мексике, у Стоунхенджа и пирамид Египта. Даже на поверхности Марса!



ВСЕ ИГРОВЫЕ ЛОКАЦИИ. На одном из первых этапов Maniac Mansion была прописана как карточная игра

У ИГРОКА была возможность выбрать себе в соратники двух из шести друзей, обладавших уникальными способностями. Выбор товарищей влиял и на концовку игры

по тексту будут упоминаться только значительные изменения движка, потому что он действительно был везде).

Что важно, в играх подобного рода впервые появилась полноценная система point & click, ставшая фактически стандартом для приключенческих игр. Хотя основной код для игры написал Рон, большинство игровых событий программировал Дэвид Фокс. Изначально он планировал работать над проектом около месяца, но остался с командой на целых шесть. Вместе с Гилбертом они написали диалоги и сделали анимацию для сцен.

Maniac Mansion стала хитом. В ней появился полюбившийся всем впоследствии юмор, кат-сцены были необычными и отменно проработанными, у каждого персонажа был свой характер, и все остались в восторге от детализации уровней, графики и анимации. Помимо основных платформ, таких как Commodore 64 и Apple II, игра посетила и NES. Тут впервые засветился Тим Шейфер как тестер игры для новой платформы. Через несколько лет появилась киноадаптация Maniac Mansion – сериал, выходивший с 1990 по 1993 год.

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS, 1988 ГОД

Zak McKracken and the Alien Mindbenders – следующий квест от LucasFilm Games, за чью разработку отвечал Дэвид Фокс. Игра рассказывает историю Зака Маккракена, журналиста желтой прессы, который должен спасти людей от злой расы инопланетян – капонианцев. Последние внедрились в общество под видом работников телефонной компании и методично делают людей тупее с помощью помех в телефонных сигналах.

Zak McKracken and the Alien Mindbenders должна была стать более серьезной, однако Рон Гилберт убедил Фокса добавить в игру побольше юмора. На ее создание повлияли теории об инопланетянах и таинственных цивилизациях. Нельзя сказать, что игра получилась плохая, но, как отметили некоторые журналисты, она попросту могла быть лучше.

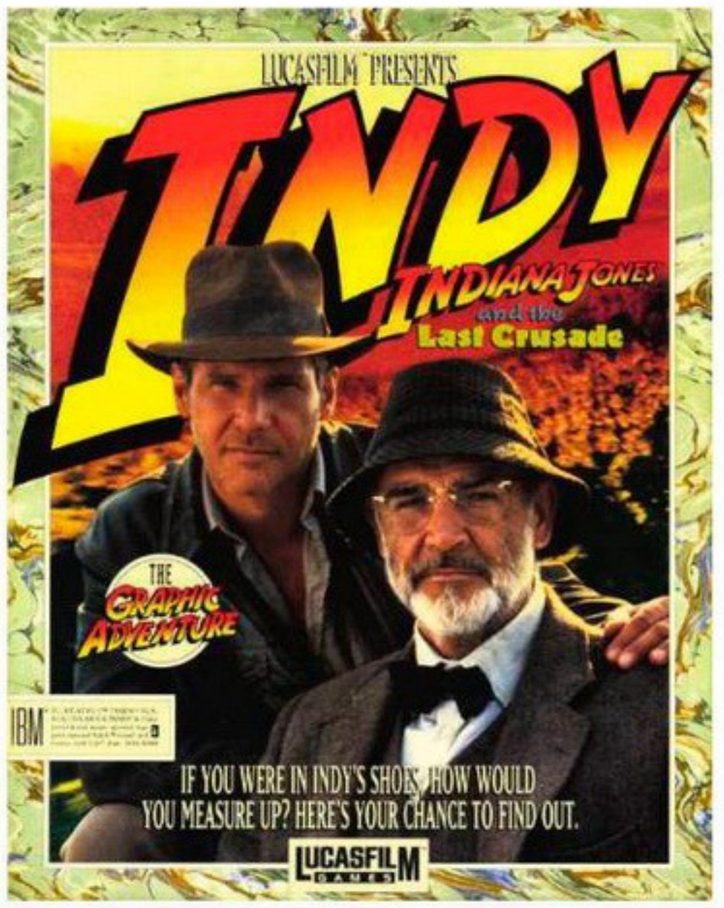
Одним из важных технических аспектов проекта стала музыка в формате MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Позже такой стандарт применяли и в прочих проектах студии.

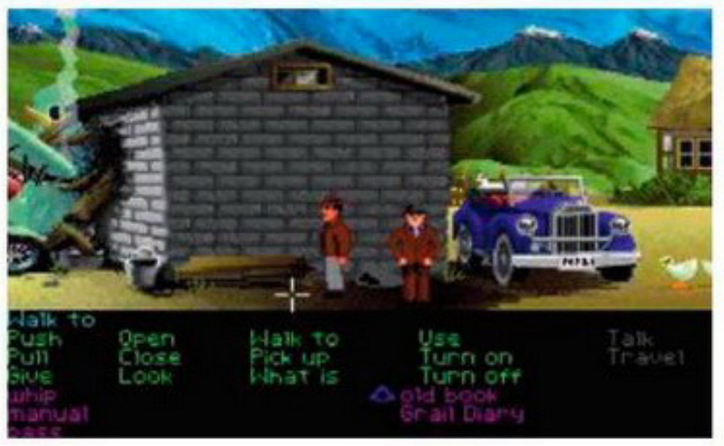
Если основной релиз состоялся в 1988 году, то японская версия вышла в 1990-м. Однако она была не на дискете, а на CD-ROM для компьютеров FM Towns и имела 256-битную графику. Такая версия игры стала доступна всем только 19 марта 2015 года, когда игра появилась в **GOG.com**.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE GRAPHIC ADVENTURE, 1989 ГОД

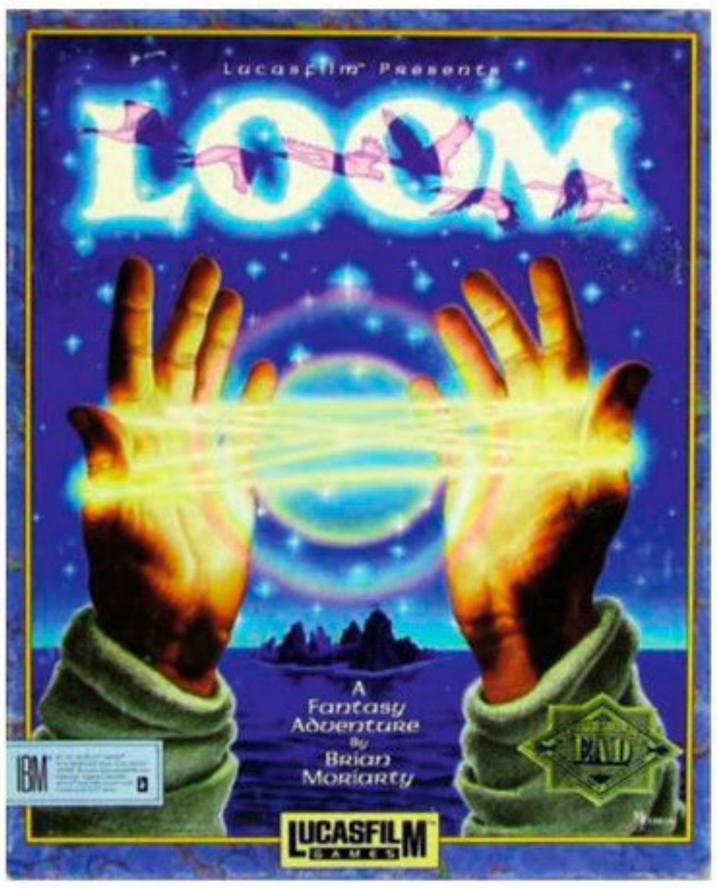
В 1989 году LucasFilm Games впервые выпустила игровую адаптацию одной из своих главных франшиз – «Индиана Джонс». Сюжет игры был не только близок к сюжету одноименного фильма, но еще и расширял его, однако некоторые ключевые моменты все же упустили.

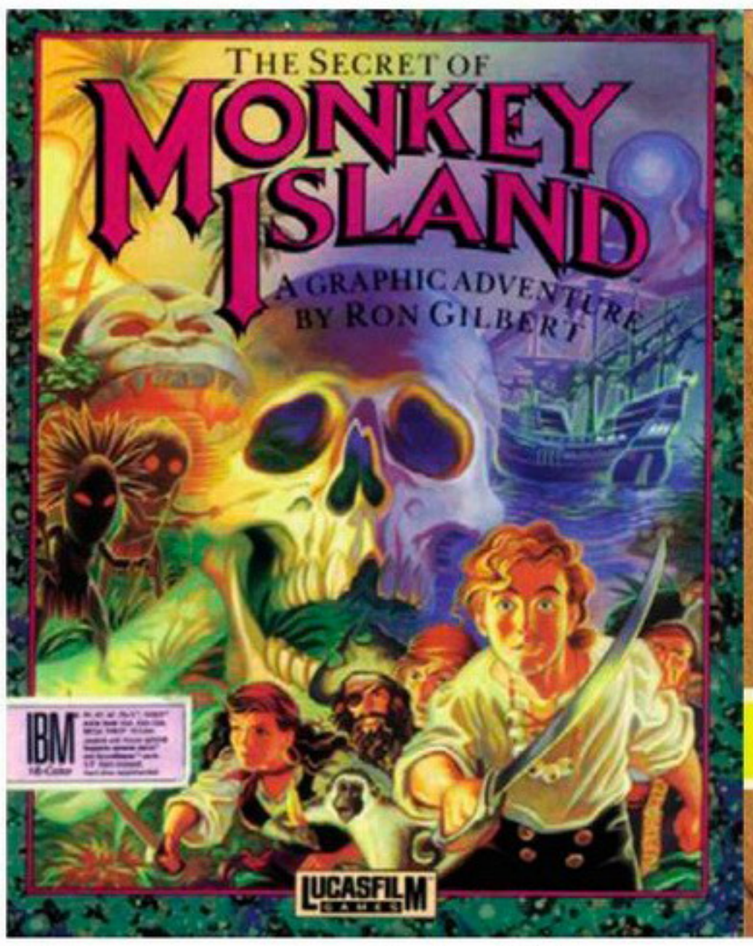
Основным игровым отличием стал ввод так называемого «коэффициента Инди» (IQ или Indy Quotient), позволявшего решить некоторые загадки разными путями. Например, можно было сразиться со стражей, обойти ее стороной или попросту убедить пропустить героя. В остальном это все тот же классический квест от LucasArts.

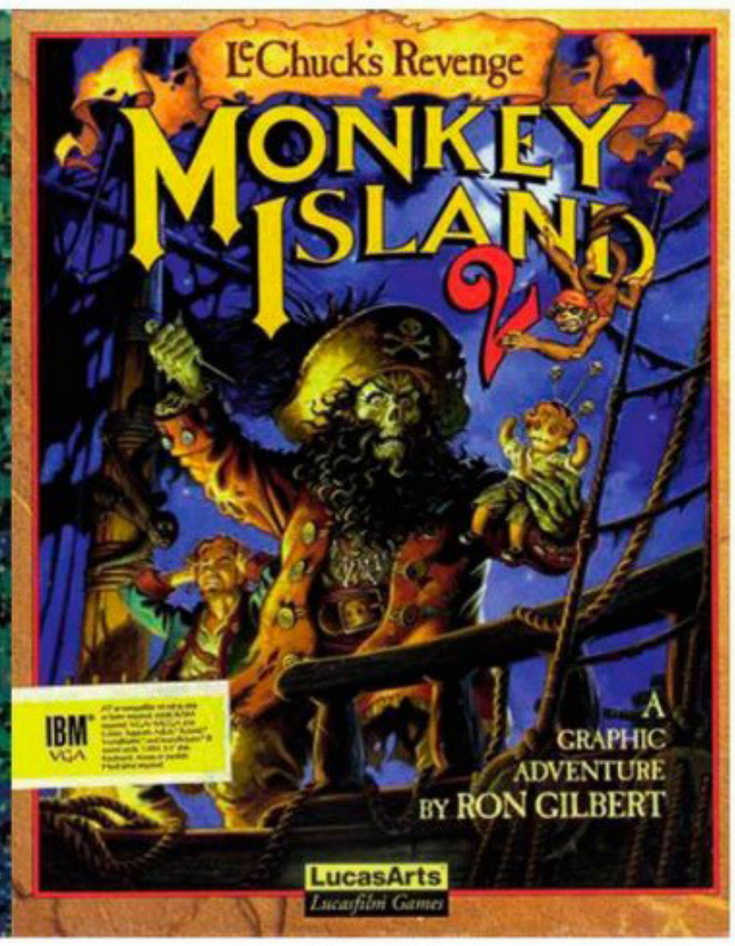




ЗА РАЗРАБОТКУ ПРОЕКТА отвечали Рон Гилберт, Ной Фолстейн и Дэвид Фокс. Для последнего это был заключительный проект в LucasFilm Games

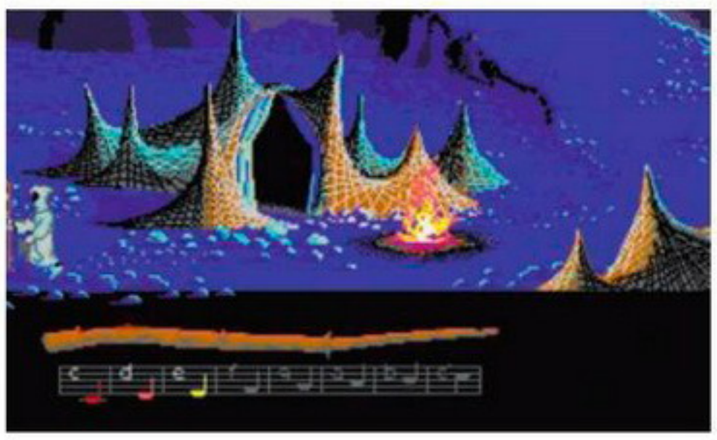






ЕСЛИ издателем первой части была LucasFilm Games, то за вторую отвечала уже LucasArts: в 1990 году произошла реорганизация лукасовских компаний, тогда отделение и переименовали

НАБОР МЕЛОДИЙ, соответствующих каждому заклинанию, генерируется случайным образом в начале игры



В ИГРЕ БЫЛО ТРИ УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ. На последнем игрок мог полагаться только на свой слух – подсказки насчет нот не было. В награду квест показывал несколько сцен, отсутствовавших на других уровнях сложности

LOOM, 1990 ГОД

Одна из двух не типичных для LucasFilm Games игр. Разработанная Брайаном Мориарти, она отличалась от остальных серьезным сюжетом – комплексной историей в жанре фэнтези.

Другим важным отличием была нестандартная система взаимодействия с игровым миром. Если в других квестах подвида point & click игрок выбирал предмет и действие, что будет к нему применено, то в **Loom** он должен был воспроизводить четырехнотную мелодию, чтобы наложить на предмет заклинание с определенным эффектом.

В Loom была представлена дизайнерская идея, согласно которой игрок не должен умирать или попадать в безвыходную ситуацию. Позже такое решение стало использоваться во всех квестах, за исключением **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND И MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE, 1990 И 1991 ГОД

Разработанные Роном Гилбертом, Дэйвом Гроссманом и Тимом Шейфером, эти игры стали культовыми. Они полюбились аудитории во всем мире благодаря удачному юмору, прошибающему «четвертую стену» похлеще серии **MGS**, а также саундтреку и оригинальной истории.

Обе части рассказывают историю похождений незадачливого пирата-любителя Гайбраша Трипвуда во времена расцвета пиратства в Карибском море. Труднопроизносимое имя у главного героя появилось из-за того, что первый эскиз тогда еще безымянного протагониста назывался просто guy (парень) и хранился в стандартном расширении графического редактора «DPaint – brush» (кисть). Фамилия же была выбрана во время конкурса среди разработчиков.

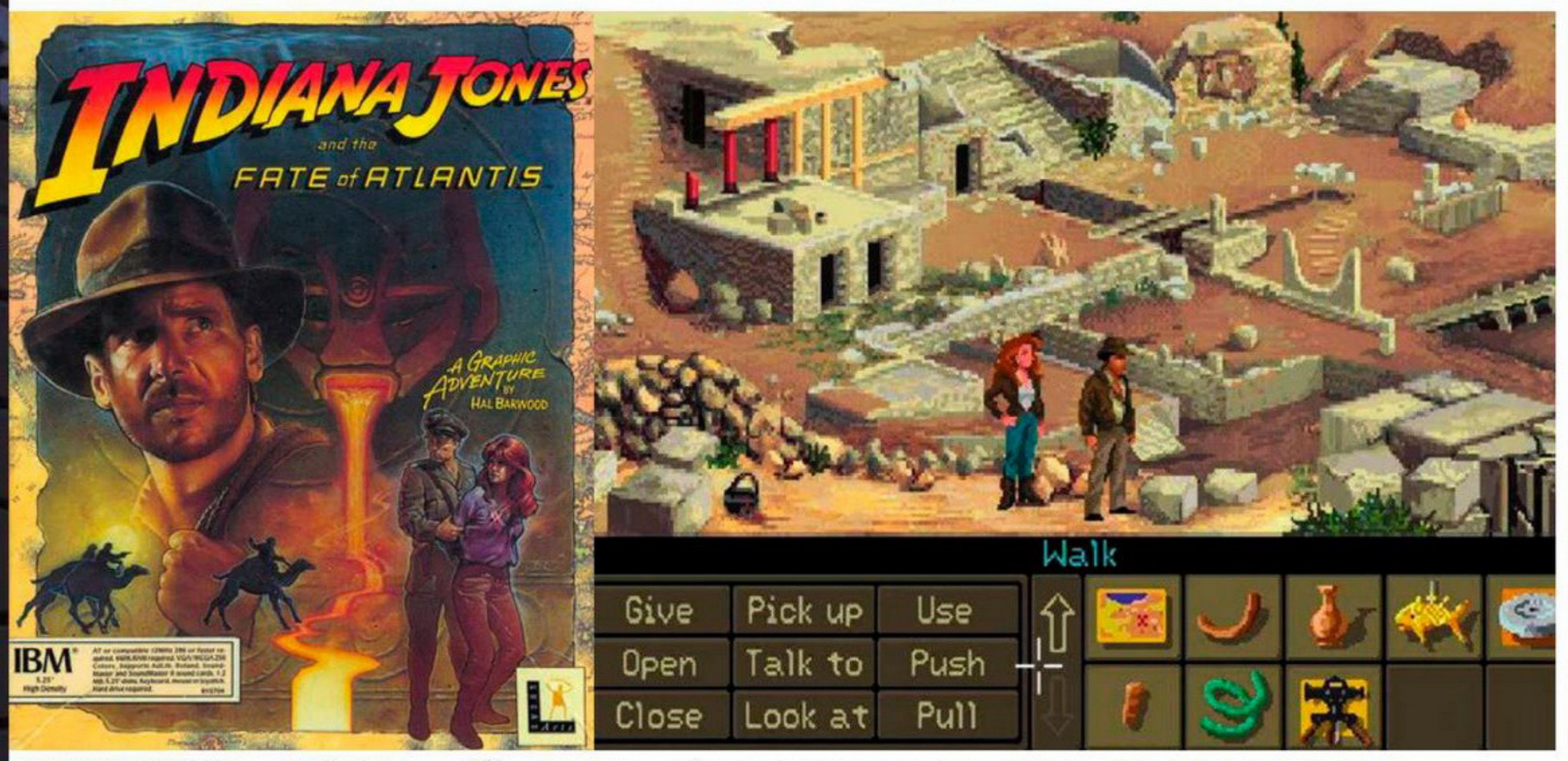
Почти всю музыку для обеих частей написал Майкл Лэнд. Для него это была первая подобная работа. Во время разработки второй части команда создала iMUSE (Interactive Music Streaming Engine), музыкальный движок, позволивший синхронизировать MIDI-музыку с тем, что происходило на экране. Версия игры на CD-ROM включала в себя оригинальный саундтрек и улучшенную графику с прорисованными

В MONKEY ISLAND РЕПЛИКИ персонажей стали появляться не внизу экрана, а над самими героями

элементами инвентаря (до этого меню было полностью текстовое).

В 2009–2010 годах LucasArts выпустила ремейки игр, с озвучкой персонажей, переработанной графикой и музыкой. К тому же добавились комментарии разработчиков. **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** стала для Рона Гилберта последним проектом в стенах LucasArts. Он ушел из компании, работал во многих студиях, а в 2014-м основал свою, **Terrible Toybox**, в команду которой позже вошли Гэри Уинник и Дэвид Фокс. Все это вылилось в **Thimbleweed Park**, рецензию на которую вы найдете буквально через несколько страниц.

СКРИНШОТЫ из обычного и особого изданий. В первой части есть бар под названием SCUMM. Внутри сидит хмурый пират со значком «спроси меня о Loom». Если это сделать, он с энтузиазмом начнет рассказывать об одноименной игре, выпущенной LucasFilm Games в том же году



МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО очков Indy Quotient, а их тут 1000, можно получить, пройдя игру всеми тремя вариантами и использовав все альтернативные решения загадок

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, 1992 ГОД

Созданием еще одной истории о знаменитом археологе занимались Хэл Барвуд (последний его проект для LucasArts) и Ной Фолстейн. В отличие от предыдущей части, Indiana Jones and the Fate of Atlantis рассказывала самостоятельную историю.

В игре осталась система Indy Quotient. Для прохождения центральной части игры можно было выбрать три пути: путь смекалки (интеллектуальное решение проблем), путь кулака (более легкие головоломки и решение проблем при помощи кулачных боев) и командный путь (использование помощницы для решения многих головоломок).

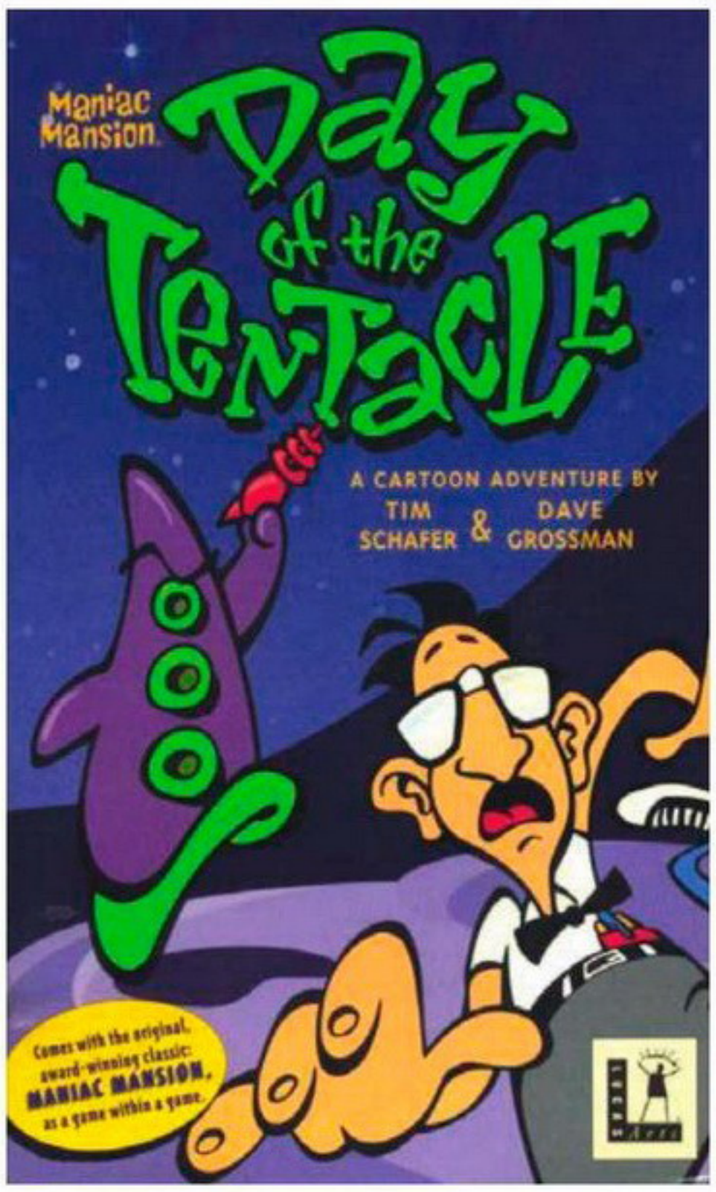
MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE, 1993 ГОД

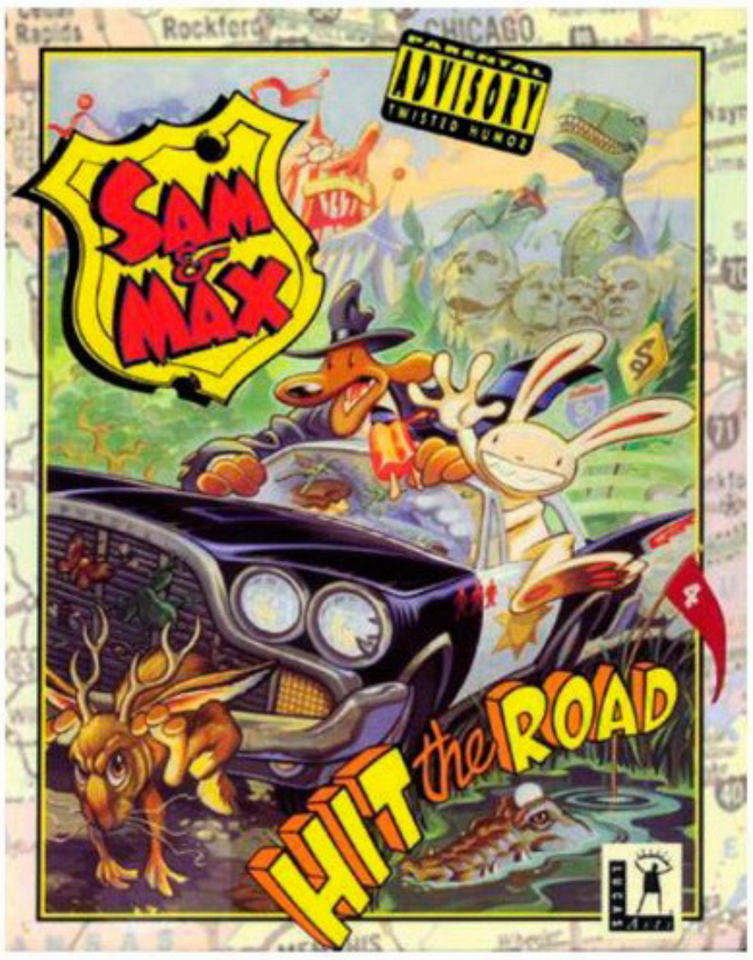
Во время разработки игр серии Monkey Island Тим Шейфер и Дэйв Гроссман работали вместе с Роном Гилбертом. После ухода последнего студия решила, что эта парочка готова руководить производством новой игры. Понимая, что чувство юмора авторов идеально соответствует духу Maniac Mansion, руководство LucasArts предложило друзьям заняться продолжением.

На начальном этапе написания сюжета Шейфер и Гроссман успели поработать с Гилбертом и Уинником. В итоге у них получилась история о спасении тремя друзьями мира от гигантского фиолетового щупальца-мутанта с помощью путешествия во времени.

В написании саундтрека участвовали Майкл Лэнд, Клинт Баджакян и Питер Макконнел, чьи композиции используются, соответственно, в будущем, прошлом и настоящем. «День щупальца» стала первым проектом, отказавшимся от поддержки более старых и менее успешных платформ. Игру изначально выпустили только на DOS и Mac OS. **Day of the Tentacle** была одной из первых видеоигр, где присутствовала полноценная озвучка персонажей сразу после релиза (в предыдущие игры озвучка если и добавлялась, то нескоро).

В 2016 году **Double Fine Productions**, студия, основанная Тимом Шейфером после ухода из LucasArts, выпустила **Day of the Tentacle Remastered** – неплохое переиздание для современных платформ. Кстати, во время прохождения на одном из компьютеров можно было сыграть в первый Maniac Mansion.





SAM & MAX HIT THE ROAD, 1993 ГОД

Сосредоточившись на своих самых популярных франшизах, в 1993 году LucasArts все же выпустила квест по новой вселенной, основанной на комиксах Стива Пёрселла Sam & Max: Freelance Police. Новой игрой стала **Sam & Max Hit the Road**.

Однажды утром в офисе двух частных детективов, антропоморфного пса по имени Сэм и кролика по имени Макс, раздается звонок. С него начинается, пожалуй, самое смешное расследование дела, оно проведет напарников из Нью-Йорка по всей Америке.

Как и в Day of the Tentacle, все персонажи с самого релиза имели собственные голоса. Самым важным отличием от предыдущих проектов стал измененный интерфейс. Список команд внизу экрана убрали, все управление было сосредоточено на курсоре, имеющем несколько режимов. Инвентарь теперь находился в отдельном меню, и его можно было скрыть. В итоге для игровой сцены освободилось немало места, что позволило разработчикам добавить деталей.

ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ О SAM & MAX HIT THE ROAD

«Сэма и Макса» можно сравнить с «Симпсонами», где актуальные проблемы подаются через уморительные шутки и хохмы. Это игра на века. Все прохождение сопровождает смех. Веселый или грустный, но смех. Время, проведенное с добровольной полицией, пролетает незаметно.

Сэм и Макс – не просто детективы с кучей странностей. Они сами по себе две большие странности! Расследование зачастую не то что их самих, но и преступников заводит в тупик. Классические методы допроса перемежаются с игрой в «хорошего и плохого копа» (частенько в лице одного и того же существа). Без грамма насилия и жестокости, но все же не для детей.

FULL THROTTLE, 1995 ГОД

Нужно ли вообще рассказывать что-то про этот шедевр, созданный Тимом Шейфером? Если да, обязательно вернитесь на несколько страниц назад и прочитайте рецензию на **Full Throttle Remastered**.

Впервые в квестах LucasArts появились срежиссированные кат-сцены с элементами 3D под сочный саундтрек группы The Gone Jackals. Интерфейс опять слегка изменился: при удержании левой кнопки

мыши всплывает контекстное меню действий, состоящее из пылающего черепа («просмотр» и «разговор»), рук («взять» или «использовать») и сапога («ударить» или «пнуть»). При нажатии правой кнопки открывается инвентарь в виде черепа с раскрытым ртом, где представлены имеющиеся у Бена, главного героя, предметы.

THE DIG, 1995 ГОД

The Dig – второй не типичный для LucasArts квест с необычным сюжетом и самым долгим периодом производства. Встреча разработчиков, где были и Лукас, и Спилберг, изначально придумавший концепцию, и Гилберт, и Фолстейн, состоялась еще в 1989 году. Однако игра вышла только в 1995-м. За эти шесть лет руководитель проекта сменился трижды, а помимо SCUMM и iMUSE, в **The Dig** задействован движок INSANE, использовавшийся для кат-сцен.

Разумеется, долгая разработка сказалась на графике, что отмечали многие журналисты. Однако они замечали и атмосферу игры. Почти полное отсутствие шуток и саундтрек, который пресса называла лучшим, что есть в The Dig, сделали свое дело, поставив игру в один ряд с остальными квестами.

Кстати, в Steam есть пакет, состоящий из обеих игр про Индиану Джонса, Loom и The Dig.

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ О THE DIG

Слышал я о The Dig такую историю.

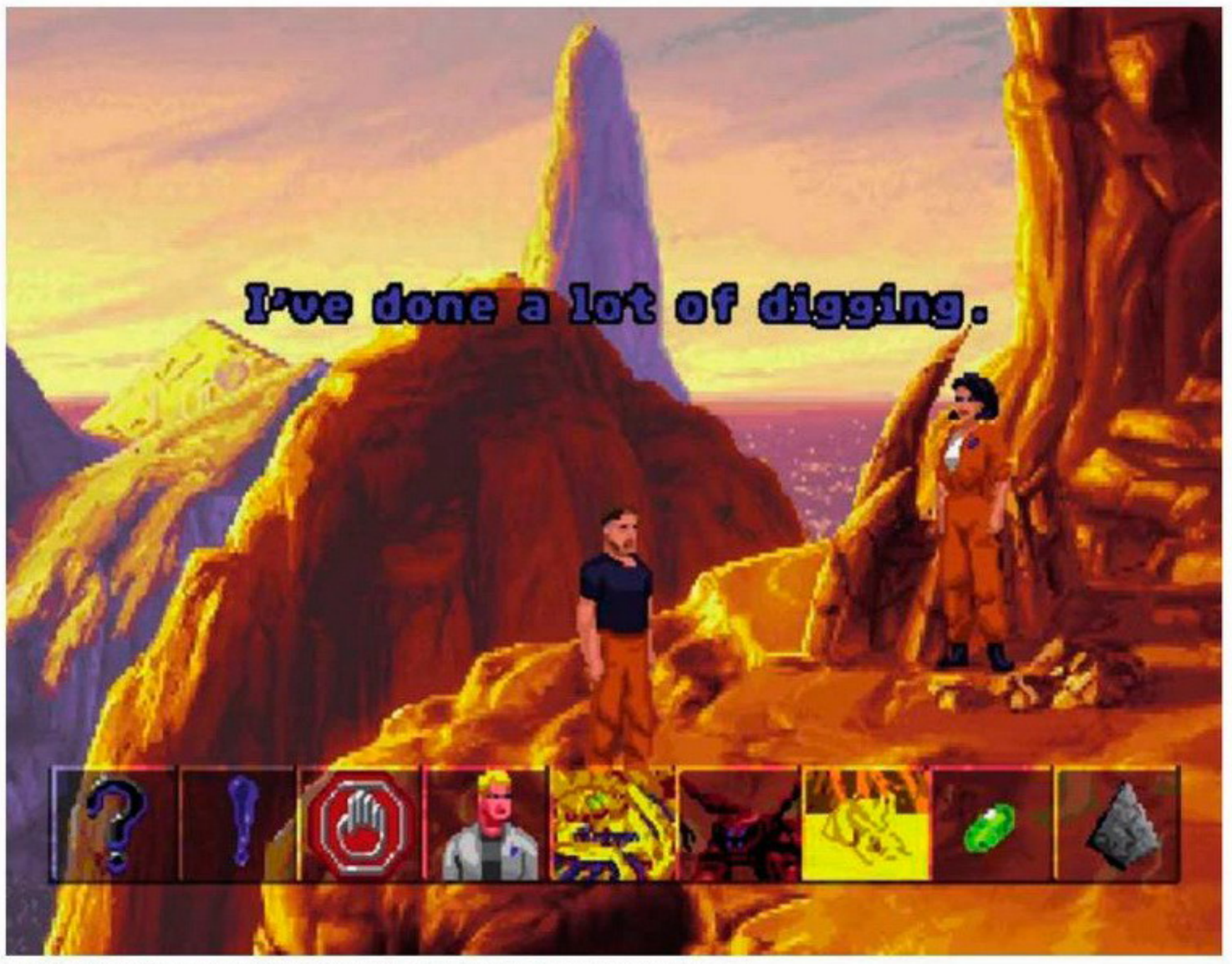
Спилберг и Лукас – старые друзья. И вот приходит как-то один к другому и говорит: «Есть обалденная идея. Смотри, к Земле летит астероид. Чтобы предотвратить катастрофу, навстречу отправляют группу астронавтов-бурильщиков, те садятся на его поверхность, роют в нем яму и закладывают туда ядрену бомбу. Астероид раскалывается, меняет траекторию, Земля спасена».

«Нет, – отвечает второй. – Слишком просто. Давай так: они взрывают астероид, он раскалывается, внутри астронавты находят тоннель, а в нем – объекты искусственного происхождения. Оказывается, что на самом деле астероид – это инопланетный корабль. Астронавты там что-то жмут, и он уносит их на планету, где изобретено лекарство от смерти, но при этом планета мертва. В итоге гостям предстоит разобраться, как это так: раса бессмертная, но при этом вымерла».

Чтоб вы понимали, шел 1995-й, до выхода «Армагеддона» еще три года. При этом мало того, что сюжет тот же, так это еще и самое начало The Dig, первые десять минут.

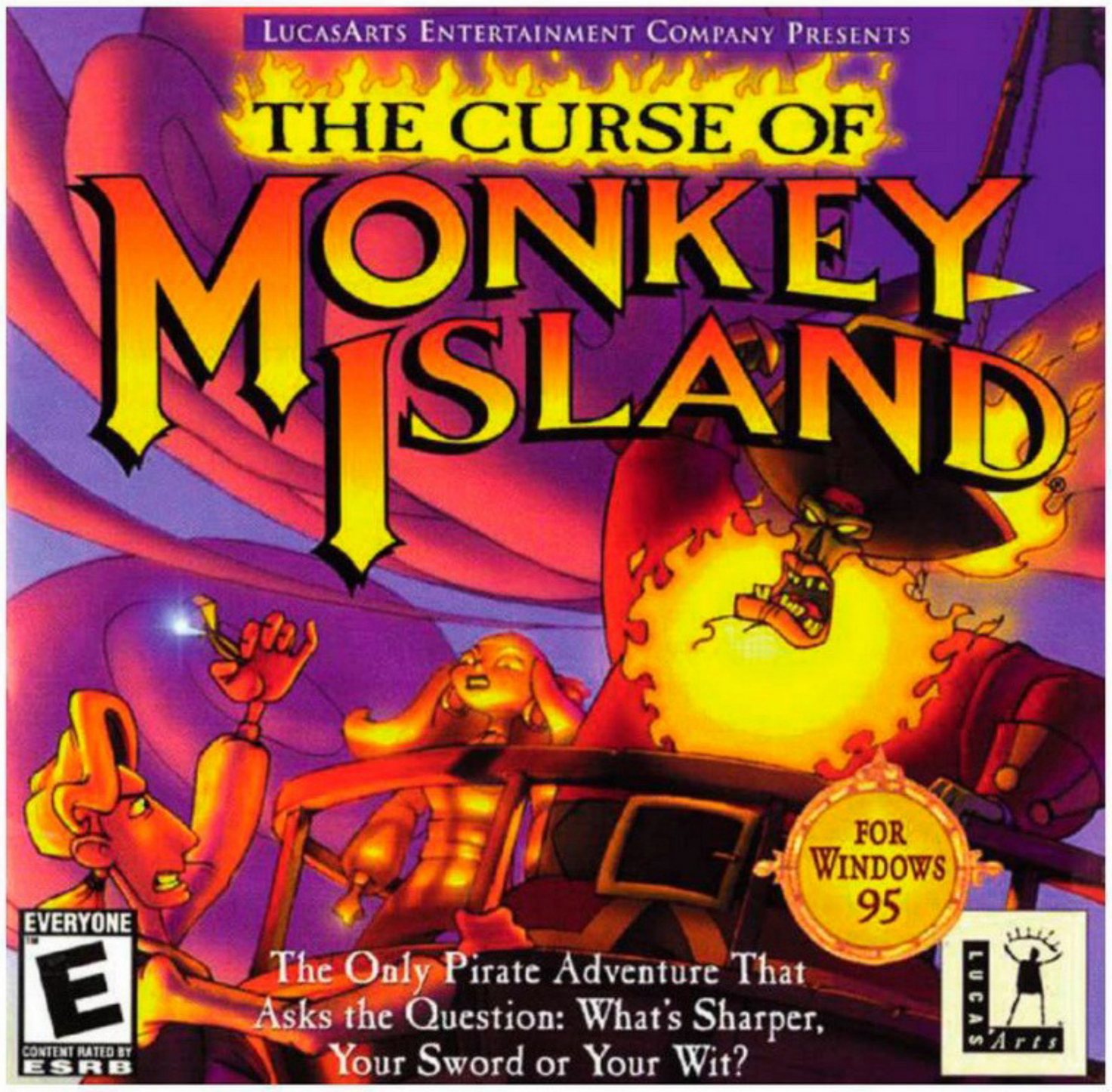
Так что поиграйте в The Dig. Культовый он – не то слово.

3D-МОНСТР в квесте 1995 года



ИЗ-ЗА ДОЛГОЙ РАЗРАБОТКИ в The Dig диалоговая и инвентарная системы не как в Full Throttle, а как в Sam & Max

ОТСЫЛКИ К ПЕРВОЙ ЧАСТИ и Grim Fandango – следующей игре студии



ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ противника, надо было превзойти его в словесной битве, выбирая из большого списка реплик самые колкие

THE CURSE OF MONKEY ISLAND,1997 ГОД

Третья игра из серии Monkey Island, первая, в разработке которой не участвовал Рон Гилберт, а также двенадцатая и последняя использовавшая SCUMM.

Для 1997 года SCUMM явно устарел, поэтому разработчикам пришлось его почти полностью переработать для создания самой продвинутой графики, что когда-либо была в квестах от LucasArts. Надо признать, у них это получилось. А мультяшный стиль игре придал художник Билл Тиллер.

Разработку возглавили Ларри Эхерн и Джонатан Эккли, до этого вместе с Шейфером работавшие над Full Throttle. Управление в последнем оказалось очень удобным, поэтому и интерфейс у игр почти одинаковый. Впервые в серии у главного героя, да и у всех персонажей, появился голос. Композитор остался прежний – Майкл Лэнд.

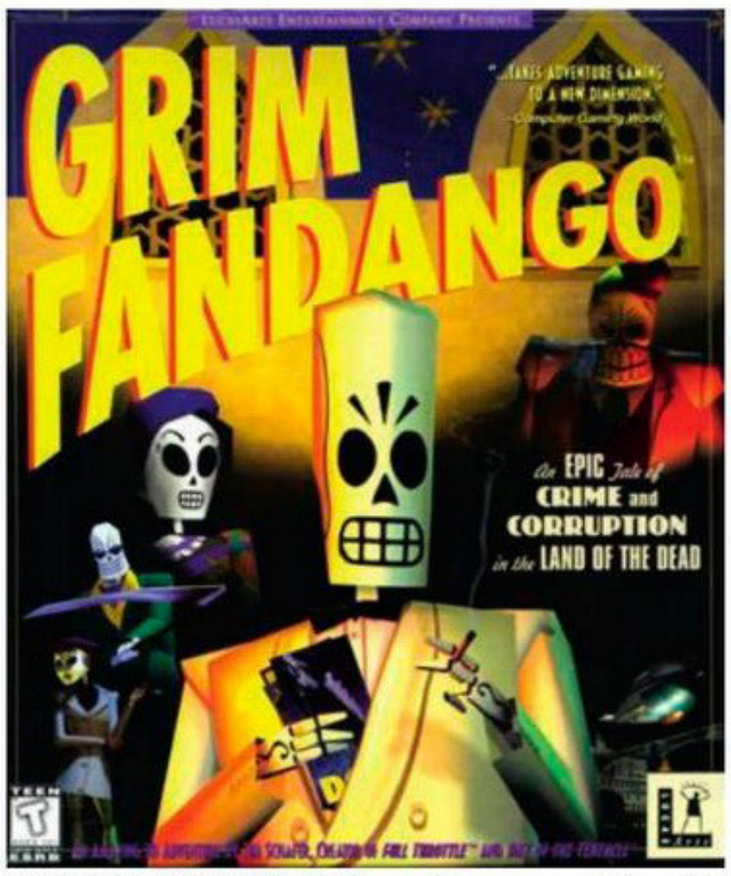
GRIM FANDANGO, 1998 ГОД

К 1998 году жанр квестов стал непопулярным. LucasArts попробовала освежить его, привлечь к нему внимание. Так в игровой индустрии появился один из лучших квестов всех времен – Grim Fandango.

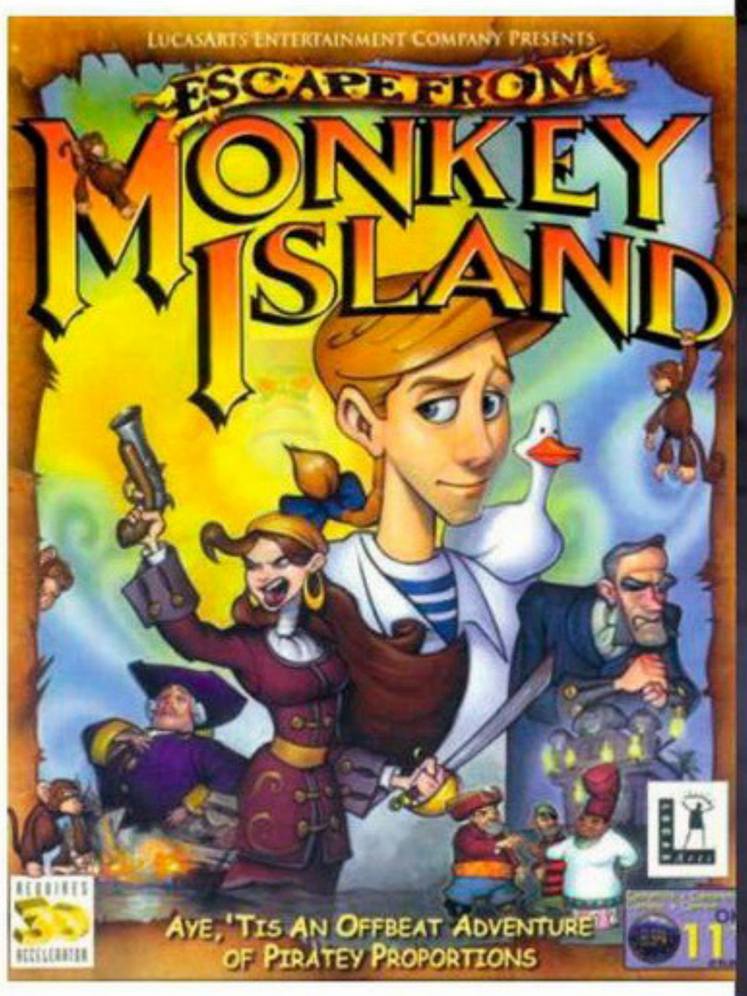
Руководителем проекта назначили Тима Шейфера, поэтому разработка началась вскоре после окончания работы над Full Throttle, в середине 1995 года. Для Grim Fandango был разработан новый движок – GrimE (Grim Engine). Основное его отличие от SCUMM, что он оперировал не двухмерными спрайтами, а трехмерными полигонами. Перенос квеста в 3D подразумевал полный пересмотр канонов жанра и игрового процесса.

Разработчики отказались от привычного интерфейса point & click. Управление осуществлялось с помощью клавиатуры или джойстика, мышка не использовалась. Взаимодействие персонажа с объектами игрового мира происходило только при непосредственной близости персонажа. Чтобы облегчить геймплей, главный герой поворачивал голову в сторону предмета.

Также у персонажа был инвентарь, где лежали все собранные предметы. Их применение было возможно, лишь когда они находились у героя в руках, взаимодействие же предметов друг с другом было исключено. Стоит ли говорить, что не всем игрокам понравилась такая система?



В ПЕРЕИЗДАНИЕ 2015 ГОДА был добавлен интерфейс point & click, однако он не заменял управление с клавиатуры, так что в любой момент можно было использовать оба варианта



В GRIM FANDANGO трехмерные персонажи и объекты накладывались на пререндеренные, статичные задники

Мир Grim Fandango основан на смешении ацтекских мифов и легенд о загробной жизни с классическими произведениями жанра нуар. Идея о создании игры по мотивам «Дня мертвых» приходила в голову Шейферу еще до начала работы над ней. Сюжет посвящен Мануэлю Калавере, турагенту в мире мертвых, которому чертовски не везет с клиентами. Однако после определенных событий Мэнни отправляется в четырехлетнее странствие к Девятому загробному миру, последнему пристанищу всех умерших.

Хотя Grim Fandango на момент выхода получила признание критиков, она провалилась в коммерческом плане. Такая ситуация сильно повлияла на производство квестов от LucasArts: приоритет их разработки в студии был сильно снижен, а через пару лет сошел на нет.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, 2000 ГОД

Четвертая приключенческая игра в серии Monkey Island и последняя от LucasArts.

Разработкой руководили Шон Кларк и Майкл Стеммле, работавшие над Sam & Max Hit the Road и Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Как и Grim Fandango, Escape from Monkey Island сделана на движке GrimE, но чуть усовершенствованном. В игру была добавлена новая версия iMUSE, работавшая теперь с форматом MP3. Композитор остался прежний, Майкл Лэнд, только на этот раз ему помогали четверо новых.

Хоть новая часть была встречена достаточно тепло, ее оценки были ниже, чем у предшественниц. В этот момент в LucasArts решили, что пора останавливать производство приключенческих игр и сфокусироваться на производстве игр по «Звездным войнам».

■■■

Всему когда-нибудь приходит конец, и квестам от LucasArts тоже. Однако не стоит печалиться. Сейчас в мире есть не менее перспективные студии, сосредоточенные на производстве приключенческих игр, одна **Telltale Games** чего стоит! Так что любителям жанра всегда будет во что поиграть, ну а классические проекты, те, что мы все так любим, никуда не делись и время от времени напоминают о себе. ■

ЛЕЧАК, главный антагонист всей серии Monkey Island

ЖАНР Квест
ИЗДАТЕЛЬ Terrible Toybox
РАЗРАБОТЧИК Terrible Toybox
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Что-нибудь с 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

THIMBLEWEED PARK

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ НОВОЕ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ

Гэри Винник и Рон Гилберт – не просто имена. Это бренды. Если за дело берутся эти люди, то гарантированно получится если не шедевр, то точно запоминающаяся игра. **Monkey Island**, **Maniac Mansion**, **The Cave** тому подтверждение. Возможно, именно поэтому новый проект Винника и Гилберта, **Thimbleweed Park**, быстро стал «народным». На Kickstarter игра собрала больше шестисот тысяч долларов. И не зря собрала!

СКВЕРНОЕ НАЧАЛО

Thimbleweed Park предлагает посмотреть на одну ситуацию с пяти разных сторон. Есть точки зрения федеральных агентов – Рэй и Рейса, клоуна-сквернослова Рэнсома, Долорес, начинающей свой путь геймдизайнера в студии MMucasFlem Games, и Чака – призрака, обреченного оставаться в городке. Герои могут работать сообща (что проявляется чаще всего во взаимодействии агентов), а могут и бесить друг друга (опять же агенты). И все это ради одной великой цели: узнать, кто, когда и, главное, зачем совершил страшное убийство. На всё про всё у нас одна ночь. Правда, она покажется бесконечной.

А ПОЧЕМУ здесь заиграла тревожная музыка?

Однако об основной сюжетной линии быстро забываешь, ведь вокруг полно интересного. К примеру, есть история того самого клоуна Рэнсома, соединяющая в себе «Оно» и «Американскую историю ужасов»,

ОНИ НАМ ЗАМЕНЯЮТ МОЗГИ. Но подумать все равно придется

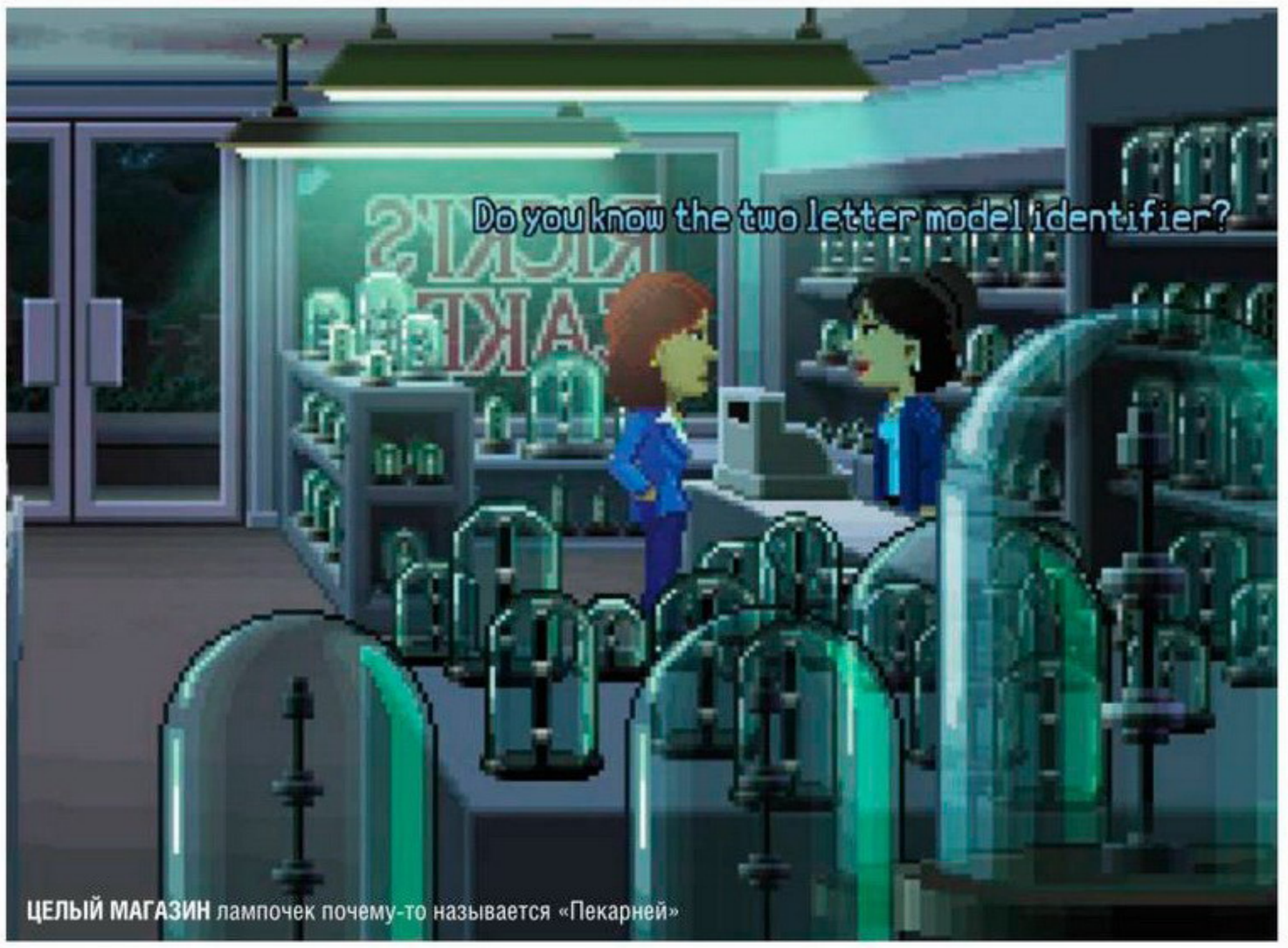
ПТИЦЫ НЕ ТО,
чем кажутся

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена авторами
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: пять часов

а также проблемы Долорес, чьи приключения отдают **«Сибирью»**. Довеском идут NPC, и они заставят вас улыбнуться. Как вам шериф, он же коронер, он же администратор отеля? И все в городе уверены, что это три совершенно разных человека! Со временем понимаешь, что это и правда так. Шериф – любитель рестлинга, и в его фразах звучит окончание «-reno», в то время как коронер без ума от черного юмора, и для него характерно окончание «-who».

Но галерея персонажей на этом не исчерпывается. Любой встреченный вами житель городка готов подробно и в красках рассказать всю свою жизнь, с рождения и до самой встречи с игроком. Потому что только в диалогах, пусть и длинных, мы можем найти подсказки, помогающие продвинуться по сюжету.



ЦЕЛЫЙ МАГАЗИН лампочек почему-то называется «Пекарней»

ПОЖАЛУЙ, Зеленое Щупальце
не так уж сильно выделяется на фоне всех зрителей

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Автор проходил игру на английском языке, но сейчас уже появились русские субтитры.

ЗДЕСЬ ЕСТЬ СВОЙ YOUTUBE.
И все благодаря нам

НАСЛЕДИЕ ПРОШЛОГО

За графическую составляющую в Thimbleweed Park отвечает движок Squirrel, доработанный Винником и Гилбертом. Пиксели, яркие цвета, простая анимация... И это нисколько не раздражает, а даже подчеркивает общий тон и сильнее погружает в игру.

Привет 1987 году передает еще и незамысловатая музыка, ненавязчиво звучащая на фоне и усиливающаяся в особо важные моменты. Голоса актеров звучат как в лучших фильмах и сериалах недалекого прошлого – «Твин Пиксе» и «Секретных материалах». В голосе агента Рэй мы слышим усталость и желание разобраться с этим делом как можно скорее. Клоун Рэнсом – вылитый Мистер Джелли из «Психовилля», злой и агрессивный. Шериф – деревенщина, говорит почти на кокни. Продавец в магазинчике у заправки – обкуренный товарищ с характерными интонациями. Все и всё в этой игре звучит так, как и должно звучать в квесте из 1990-х, только в очень хорошем качестве.

Управление перекочевало из далекого, по меркам индустрии, прошлого. Есть девять ключевых команд: «поговорить», «открыть» и «закрыть», «взять» и «дать», «толкнуть», «притянуть», «перейти» и «использовать». «Перейти», и ее мы используем чаще всего, находится в центре. Она выполняется автоматически при нажатии ЛКМ на любом месте экрана. Чтобы взаимодействовать с предметами, можно, конечно, рискнуть и нажать на них ПКМ, но этот метод работает не всегда, предстоит сначала выбрать команду «поднять», «толкнуть» или «притянуть», «открыть» или «закрыть». Такое управление удобно не для всех. Да, старшее поколение всплакнет по Maniac Mansion... только вот в поздних играх **LucasArts** появилось контекстное меню, и оно куда удобнее, чем список команд внизу экрана.

Разумеется, какой же классический квест подвида point & click без вопроса *«Какого черта мне дальше делать?»*. Порой решения задач крайне неочевидны. Интересная особенность Thimbleweed Park в том, что вначале предлагается выбрать уровень – казуальный или сложный. От этого зависит замысловатость загадок. Хотя правильнее их назвать легким и обычным, потому что на втором уровне сложности игра становится такой, какой и была задумана.

Чтобы закончить расследование, нам нужно собрать шесть улик – две с кровью, две с отпечатками пальцев и две с лица-

КУДА ЖЕ БЕЗ ОТСЫЛОК к самим себе и своему детищу – SCUMM?

ми (жертвы и предполагаемого убийцы). Любезно показанные шерифо-коронеро-администратором роботы составят отчеты – их потом необходимо заложить в четвертого робота. А уже он со стопроцентной вероятностью назовет имя преступника.

ПОЙМИ И ПОСМЕЙСЯ

Если вы из тех, кто первым делом при запуске игры лезет в настройки, то уже здесь Thimbleweed Park заставит вас приподнять уголки губ. Пункт «ориентация туалетной бумаги» среди обычных «на полный экран» и «громкость музыки»... Что?! Но так и есть, в игре эта настройка меняет положение туалетной бумаги!

Игра изобилует юмором – черным, белым, разным... Улыбается игрок уже с самого начала, когда агент заявляет, что труп «пикселирует» вместо «воняет». Каламбуры, отсылки к нашему времени, к другим компаниям – любопытный и дотошный найдет и запишет все.

Таким въедливым игрокам просто на роду написано провести пару часов в библиотеке особняка или книжном магазине мадам Морены, где каждая книга – отсылка к тому или иному реальному произведению. Например, «Заговор Иерусалима» (Jerusalem's Plot), аллюзия на роман Стивена Кинга Jerusalem's Lot, известный в России как «Удел Салема», «Участь Салема» и «Жребий Салема». Пока не понятно, как эти шутки переведут на русский язык. Надеемся, будет так же смешно, как и на английском.

Вообще, количество именно таких шуток поражает. Библиотека в особняке огромна, а когда понимаешь, что каждая книга (их по первым прикидкам больше полутысячи) здесь содержит какой-то текст юмористического характера, невольно начинаешь уважать разработчиков за проделанную работу.

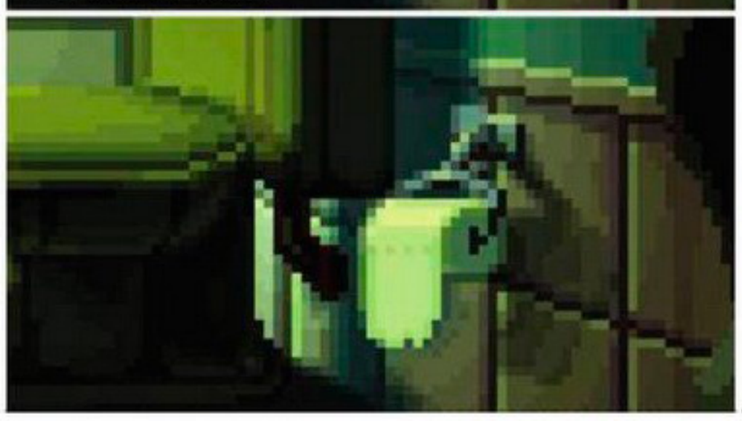
Или нет? Читая книжки, вы наткнетесь на заметку, что львиная доля книг написана бэкерами с Kickstarter, так что всю ответственность за них несут именно они. Но это нисколько не уменьшает глубину проработки игры, ведь таких нюансов в Thimbleweed Park много. Например, есть телефон, рядом с которым лежит справочник с номерами на сто страниц. И можно набрать любой номер из этого справочника, и вам, скорее всего, ответят.

А еще Thimbleweed Park любит ломать «четвертую стену». Допустим, когда одному из героев покажется, что происходят очень странные вещи, он спросит, не следует ли сохраниться. Собеседник ему ответит, что в этом нет нужды, дескать, смертельный исход из игр убрали еще в Maniac Mansion, поскольку он выводил игроков из себя. Подобных шуток много, но они всегда в тему.

■■■

Вор (а в нашем случае – убийца) должен сидеть в тюрьме! Но перед этим мы несколько раз надорвем животики, ностальгически всплакнем, помечтаем и задумаемся. Вспомним, как сутки напролет играли в старые квесты, где приходилось много думать и взвешивать каждый шаг. И однозначно насладимся по-настоящему «народным» проектом Гэри Винника и Рона Гилберта. Всё как в старые добрые времена. ■

ИНТЕРЕСНЫЙ философский вопрос, на самом деле. Как вы повесили бы рулон?



ПОРАДОВАЛО:
– персонажи;
– юмор;
– приятная ностальгия;
– масса отсылок.

ОГОРЧИЛО:
– слишком неочевидное решение загадок;
– слишком очевидное решение загадок.

ВЕРДИКТ
Maniac Mansion в плаще детектива. Высококачественного детектива с обостренным чувством юмора и справедливости. Игра наверняка понравится всем, кто любит старые квесты LucasArts, да и прочим сыграть не мешает, ведь настолько остроумные и веселые игры выходят не каждый день.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

PERSONA 5

ПРЕСТУПНО КРАСИВА

ИЛОНА ШВЕЦ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Shin Megami Tensei (а ей, на секундочку, уже двадцать лет!) очень специфическая франшиза: от части к части она структурно почти не меняется. Грубо говоря, перед вами классическая пошаговая RPG пополам с гаремником (симулятором свиданий). Каждую новую итерацию серии вы проходите «обыкновенным японским школьником» – аутсайдером, волею судьбы попавшим в новое окружение (новый город, школу, семью). С этого момента и начинается классическая вакханалия в духе юнгианской психологии, с потусторонними мирами, визуальным отображением глубинных человеческих желаний, стремлений и страхов.

НА ПЕРИФЕРИИ

Вселенная Persona двойственна: есть человеческий мир, где вам нужно адаптироваться в обществе и социализироваться (заводить друзей, ходить в школу, встречаться с девушками), и есть мир так называемых дворцов – по сути, обычных подземелий, населенных монстрами (человеческими эмоциями). По этим дворцам нам предстоит бродить, убивая неприятелей, и расти в уровне. **Persona 5** этим традициям не изменяет.

И все же при всей своей традиционности новая Persona ломает некоторые каноны, что особенно касается основного сюжета и позиционирования главного героя и его спутников. Образы персонажей в серии всегда выписывались по одному лекалу: есть безымянный герой, чистый лист, почти без предыстории, и есть его спутники – такие же подростки, оказавшиеся, как и наш протагонист, «на периферии общества»: обремененные комплексами, не принимаемые сверстниками и словно вращающиеся вокруг сильной личности героя, ведь только он их понимает.

PERSONA 5 НЕ ПРОСТО игра – это отдельное течение в дизайне

И тут Persona 5 делает финт, впервые четко очертив предысторию главного героя и сделав это не просто условностью, а одним из ключевых моментов сюжета. Да и сам тон повествования стал куда мрачнее. Вы не просто подросток, переехавший из деревни в столицу, вы маргинал в самом прямом смысле слова. К вам относятся как

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: сто сорок часов

к отбросам почти все, и только железная воля и масса усилий могут помочь разрушить тот ужасный имидж, который люди создали вокруг, простите, вашей персоны.

Более того, это первая Persona, где злободневные социальные конфликты не просто служат двигателями сюжета. На них наконец-то акцентируется внимание: классические проблемы взаимоотношений старшего и младшего поколений вплоть до весьма щекотливой темы сексуального насилия в школах, проблемы социальной иерархии во взрослом мире, отношение общества к маргиналам.

Этот подход и впрямь непривычен. Вяло развивающийся сюжет во многих давних японских игровых сериях – огромная проблема. Не хочется тыкать пальцем (**Final Fantasy XV**, хм), но некоторым знаковым франшизам пора вырасти из детских штанишек и перестать штамповать истории уровня тинейджерских драм – и, черт возьми, эволюция Persona 5 показывает, как это следует делать.

SSSTYLISH!

Однако, и это странно прозвучит, перед нами первая неприкрытая супергероика в серии. «Призрачные воры сердец» – так зовется ваша команда по спасению мира (в данном случае – мира духовного). При попадании в сумрак меняется ваш облик: из дохляка-очкарика, туповатого гопника-спортсмена, девочки-хикки и школьной

КАЖЕТСЯ, будто разобраться в здешнем интерфейсе невозможно. Но нужно лишь привыкнуть

принцессы выходят не по погоде одетые, но эффектные ребята, вызывающие своих персон (основное оружие героев), срывая маски со своих лиц (в буквальном смысле, с кожей). По части пафоса трансформации игра достигла уровня **Persona 3** (там герои прямо-таки вышибали себе мозги пулей из крупнокалиберного пистолета).

«Эффектно» – наверное, самый часто произносимый эпитет, применимый здесь вообще ко всему. Фирменный сел-шейдинг, присущий работам **Atlus** и показавший себя еще в **Catherine**, персонажи, локации... Даже интерфейс – ахиллесова пята почти всех японских игр – в Persona 5, несмотря на содержательную и смысловую перегруженность, выглядит здорово (и понятно, чего уж).

Отдельно отметим персон. Их стало больше, и дизайн некоторых из них просто невероятно хорош. Конечно же, разработчики схитрили, перенеся большинство персон из прошлых частей и немного улучшив их внешний вид. Да и мини-боссы, встречающиеся между сюжетными этажами и Mementos (о них позже), повторяются (единственный эксклюзивный босс – «демон на унитазе» из первого дворца). Но все равно дизайн основных боссов и их анимации производят глубокое впечатление.

Сражения в подземельях во всех частях SMT воспринимались как обязаловка. Хочешь продвинуться по сюжету? Качайся, занимайся гриндом, проводи несметное количество часов в сражениях с однообразными монстрами в однообразных коридорах.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ НЕМАЛО ЛОКАЦИЙ, которые следует посетить, и людей, с которыми не помешает наладить отношения. Все это рано или поздно зачтется

о локализации
Игра на английском языке.

В Persona 5 все это в прошлом (почти). Здесь есть отдельные сюжетные подземелья, не похожие на коридор, собранный из десяти текстур и двадцати предметов интерьера. В каждом из них куча головоломок (простых, но элегантных), потайных ходов и прочего. Особняком стоят «данжены для фарма», так называемые Mementos – процедурно генерируемые подземелья, куда игрок может наведаться для набивания уровня или получения игровой экипировки. Если вы играете на уровне выше «обычного», посещать их просто необходимо. Ведь уровня, достигаемого в сюжетных подземельях, иногда попросту недостаточно для продвижения по сюжету.

ИГРА ПОДРОБНО РАССКАЗЫВАЕТ, что собой представляет главный герой. Традиция серии нарушена, но теперь мы действительно за него переживаем

СРЫВАЯ МАСКИ

Игровой процесс в новой части Persona остался прежним: ваш герой собирает персон, объединяет их, чтобы создать более сильных представителей племени (никуда не делся вездесущий мастер Игорь). То же касается и боевой системы: анализируя поведение монстра, вы находите его слабости, подбираете нужное «лекарство» и наносите удар.

Кроме рукопашных атак, есть и огнестрел (к нему восприимчивы отдельные типы монстров), но все это мелочи. Гораздо важнее, что в игру вернули так называемые «переговоры» с ослабленными врагами. Если вы ослабили или оглушили всех недругов в одной битве, можете уговорить монстра подчиниться вам, то есть трансформировать в персону. Либо выбить из него деньги или ценный предмет.

Все монстры делятся на четыре психотипа, и общаться с ними нужно в соответствии с их типажом. Иногда неправильный ответ может стоить вам жизни. Персона может озлобиться, поднабрать здоровья и нанести вашей партии сокрушительный удар. Вот тут и проявляются мелкие недоработки. Варианты ответов на вопросы персон порой настолько невнятны, что понять, какой вариант соответствует тому или иному психотипу, решительно невозможно (впрочем, такая проблема была еще в первых двух Persona).

СУРОВЫЕ БУДНИ ШКОЛЬНИКА

Ваше поведение в реальном мире влияет на игру не меньше, чем подвиги в сумраке. Если выстроить отношения с соратниками и другими людьми, у героя разовьются социальные навыки и появятся особые умения, которые пригодятся в сумрачном мире

МОРГАНА
при надобности и подбодрить может

или помогут подготовиться к очередной геройской вылазке.

Например, Моргана (бесстрашная кошка из вашей партии) научит вас делать отмычки, а если вы сдружитесь со своим угрюмым опекуном, он научит варить кофе (работает как «зелье» маны). И так со всеми связями, что вы заводите в реальном мире. Ваша социальная активность напрямую влияет на успех в сумраке.

Чтобы вы не скучали, Atlus добавила прорву мини-игр (от разгадывания кроссвордов до бейсбола) и расширила географию игрового мира. Теперь вам всегда есть чем заняться и куда пойти. У Persona 5 почти идеальная игровая динамика, без провисаний. Если в старых «Персонах» частенько наступали пустые дни и недели (игра будто намекала на гринд), то в пятой части вам просто не дают продохнуть.

С одной стороны, это замечательно. С другой – обилие контента порождает дисбаланс: в игре столько занимательных активностей, что вам просто некогда выбраться в подземелья и повысить уровень. Но, как я уже говорила, на высоком уровне сложности прокачка важна.

В итоге, спускаясь в генерируемые подземелья, вы рискуете пропустить отменные моменты в реальной жизни (а следовательно, не получить важные умения и бонусы). Возможно, сделано это намеренно – чтобы игрокам захотелось переигрывать снова и снова, – но не у каждого из нас есть лишних сто часов жизни, чтобы успеть всё.

■■■

Единственное, что до сих пор не укладывается в голове, – решение не портировать игру на PS Vita, ведь эта серия просто создана для портативных консолей. Хотя, возможно, Atlus припрятала парочку тузов в рукаве... ■

ПОРАДОВАЛО:
– стиль;
– СТИЛЬ;
– повзрослевший сюжет;
– почти идеальная геймплейная динамика;
– превосходный дизайн сюжетных подземелий.

ОГОРЧИЛО:
– небольшое количество новых персон;
– проблемы с «допросом» персон;
– слишком много контента (хотя казалось бы!).

ВЕРДИКТ
Persona 5 – лучшая часть не только в серии Persona, но и в Shin Megami Tensei в целом. И одна из основных претенденток на игру года, сколь бы нишевой она ни казалась. Абсолютный must have для любителей жанра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,5
«Великолепно»

SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE

И ЦЕЛОГО АДА МАЛО...

ЖАНР jRPG
ИЗДАТЕЛЬ Atlus, Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК Atlus
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА Nintendo 3DS

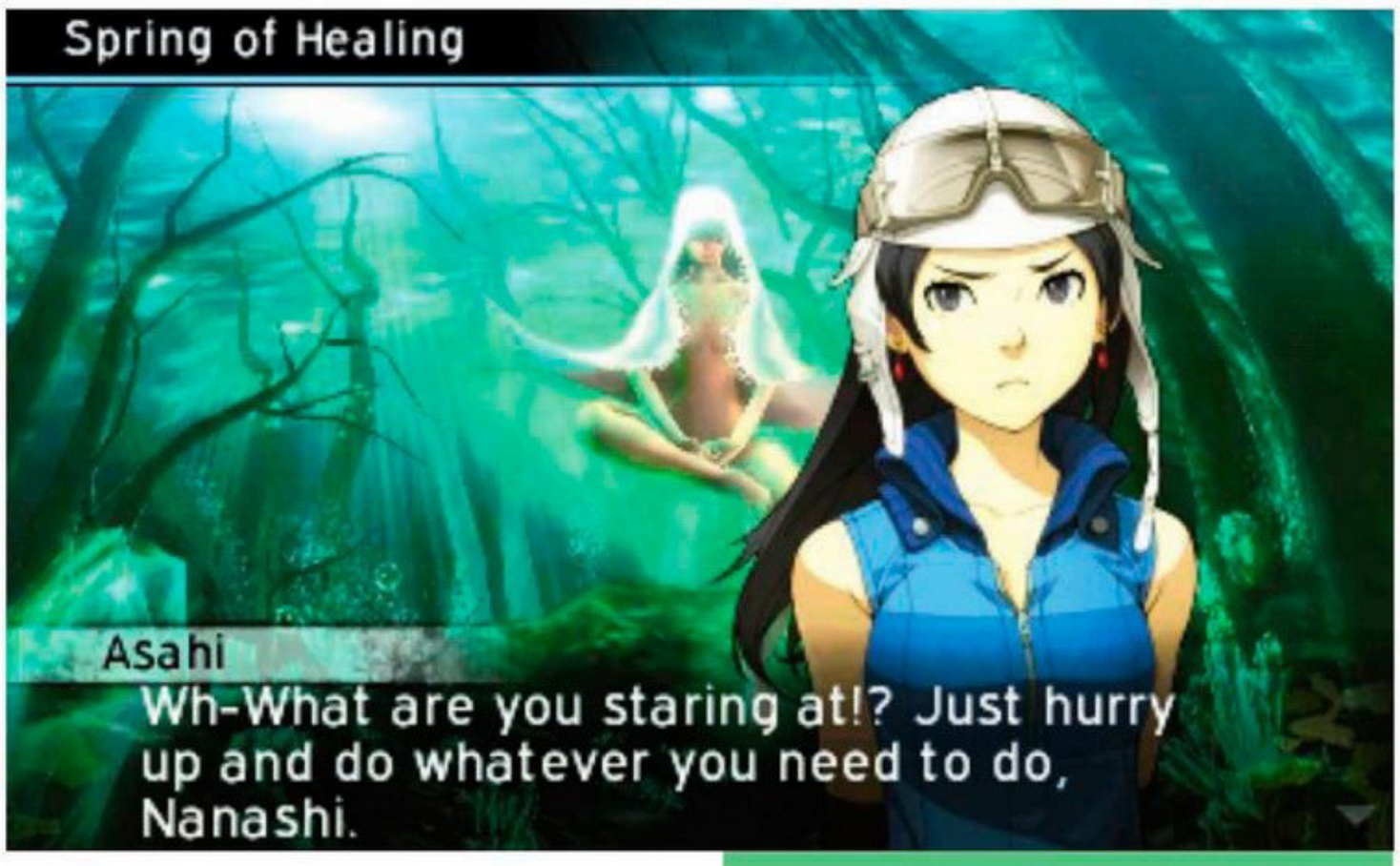
ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse отнюдь не простая игра. Оригинальная **Shin Megami Tensei IV** предполагала несколько вариантов развития истории, поэтому полноценный сиквел к ней сделать сложно. Но **Atlus** даже и не старается: Apocalypse берет за основу одну из возможных сюжетных линий и... начинается еще до ее логичного завершения. По сути, авторы отменяют все финалы прошлой SMT и снова предлагают нам отправиться в Токио вершить судьбу мира.

И тут возникают два логичных вопроса: удастся ли новичкам разобраться в происходящем без знания предыдущей игры и понравится ли она тем, кто уже однажды спас (спас ли?) Токио?

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ ЛИЦА

В этот раз мы играем за паренька, который вместе с подругой детства еще только планирует стать охотником на демонов. Другие профессии в постапокалиптическом мире четвертой SMT почти не востребованы. Токио накрыло огромным куполом – в известной степени и спасение, и проклятие города, – а прямо на улицах идут бои между армиями нечисти и ангелов. Первые от вторых отличаются незначительно: кто бы из них ни победил, местным, пря-



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: 3DS
СКОЛЬКО: свыше сорока двух часов

У НЕКОТОРЫХ ДЕМОНОВ такой дизайн, что 3DS в людном месте лучше не доставать. От греха подальше

У КАЖДОГО МОНСТРА свои предпочтения по части заклинаний, и экспериментировать придется много

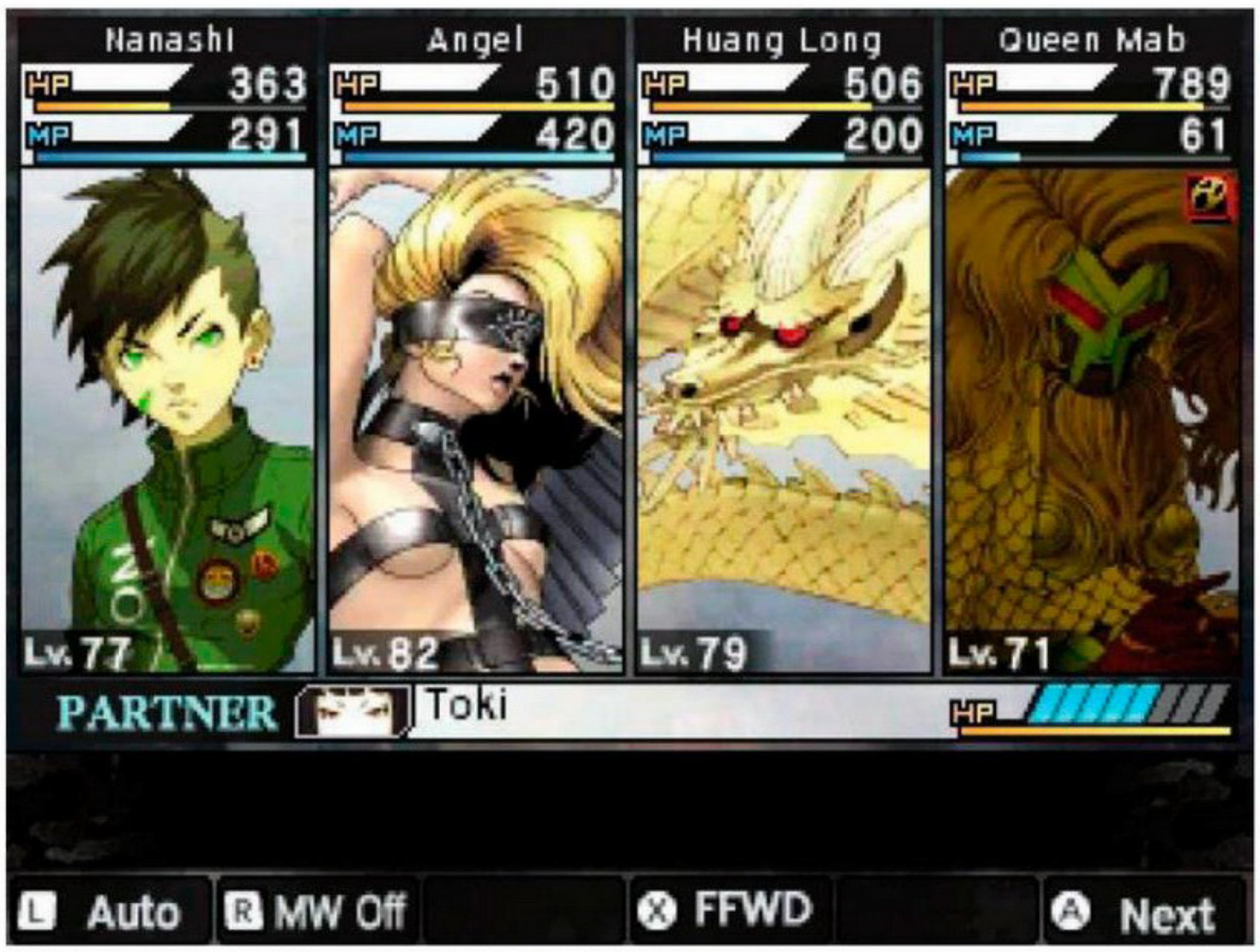
мо скажем, не позавидуешь. Поэтому простые токийцы, многие из которых решили не примыкать к сверхъестественным группировкам, создали организацию, противостоящую и небесным посланникам, и исчадиям ада.

Так вот, наш герой. Ему не повезло. Он довольно быстро умер, еще во время «тренировок». Но в лучшем мире ему поступило предложение, от которого невозможно отказаться: Дагда (очевидно, божество, подсмотренное в ирландской мифологии, – подобное для Apocalypse в порядке вещей) его воскресит, однако за это неудачник должен будет выполнять указания своего «доброжелателя».

Подобных фортелей тут великое множество. Каждая вторая сюжетная сценка пытается ошарашить нас «невероятным» поворотом, хотя ключевая «интрига» очевидна с самого начала. Можно говорить о том, что Atlus в своей работе весьма смело высказывается по вопросам религии, ее места в мире и значения для человечества, но якобы глубокая история, при желании пересказывающаяся парой фраз, на самом деле не об этом.

О чем же тогда Apocalypse? О почти что хрестоматийном, даром что немом Марти Стю, регулярно натыкающемся в кустах на очередной рояль. О том, что все эти черти и херувимы – зло, а человечеству будет лучше без них. Впрочем, если вам вдруг захочется встать на защиту, скажем, Люцифера – это тоже возможно. Ничего особенного для этого не нужно: притворяясь настоящей RPG, игра частенько предлагает выбрать один из нескольких вариантов ответа, хотя в 99% случаев ваше решение не будет иметь серьезных последствий. Чуть ли не единственные исключения – пара развилок в самом конце истории.

Приключение получилось продолжительным (если не сказать затянутым), но отчасти скуку разгоняют верные друзья. Попутчики привычные – уже упомянутая выше типичнейшая «подруга детства», напыщенный и надменный самурай, нелепый призрак, «хладнокровная» убийца и прочие одномерные типажи, встречающиеся почти в каждой первой jRPG. Что про них можно сказать? Премии вроде «персонаж года» им не светят, но бродить



В БОЮ на верхнем экране 3DS показывают врагов (некоторым боссам повезло, их модели сделали трехмерными), на нижнем – ваш отряд

по лабиринтам в полном одиночестве было бы совсем грустно.

Стоит ли ради этого браться за Apocalypse? Едва ли. Особенно учитывая, что из-за специфической подачи игры – то ли сиквела, то ли независимого дополнения – ее вступление получилось скомканным и сумбурным. Особенно тяжко придется тем, кто не в курсе похождений героев оригинальной SMT IV. Впрочем, история здесь не так уж и важна.

КАРМАННЫЕ МОНСТРЫ

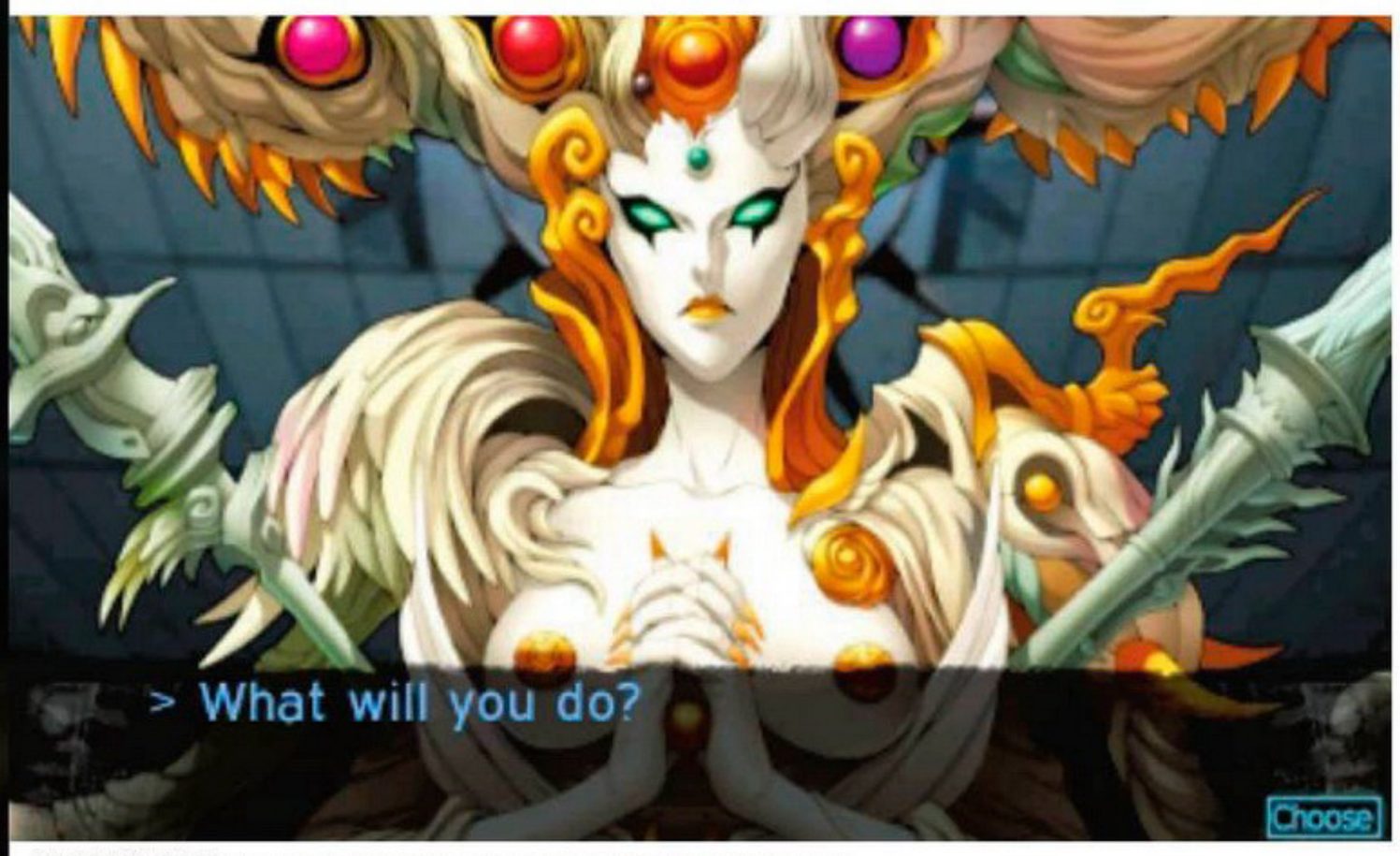
По сути, вся игра состоит из выполнения однотипных квестов уровня «подай-принеси». Это старорежимная RPG, поэтому на необычные ситуации можно не рассчитывать: получили квест, зачистили подземелье, победили босса, доложили об успехе, пошли дальше. Разве что повезет наткнуться на забавный диалог, но и только. По большому счету, знакомые с похождениями Флинна игроки в дополнительных пояснениях не нуждаются – Apocalypse создана на основе SMT IV и во всех смыслах многим ей обязана. Но без мелких изменений и улучшений продолжение, понятное дело, не обошлось.

Главная причина, по которой вообще стоит браться за Apocalypse, особенно тем, кто уже исходил Токио вдоль и поперек, – демоны. Хотя героя всегда сопровождают другие люди (и, хм, не совсем люди), регулярно использующие собственные умения, а после заполнения особой шкалы выполняющие целую серию полезных действий, основные тяготы боя ложатся на плечи главного героя и тех монстров, что он успел приручить.

Система довольно нелепая: встретив новую тварь, вы можете попросить ее стать вашим союзником (если ваш уровень достаточно высок для нее). Дальше все зависит от случая. Даже если чудо в перьях задаст вам вопрос, на который вы уже кому-то отвечали, причем верно, вам все равно придется играть в угадайку. Понравится ли

ЭТО ВАМ НЕ «ВЕДЬМАК», так что ничему такому нашего главного героя не обучат

КАЖДЫЙ СПУТНИК ПОЛЕЗЕН по-своему: кто-то будет вас лечить в конце каждого хода, кто-то станет бить врага. Но слишком сильно полагаться на товарищей не стоит



ЗА ВРЕМЯ ИГРЫ вполне можно привыкнуть к тому, что ваши решения ни на что не влияют... но в финальной четверти Apocalypse всё изменится

В ЭТОМ МЕНЮ вам придется провести очень много времени. Вторая справа иконка – подменю слияния монстров. Далеко не все чудища подходят друг к другу, но вариантов все равно много

противнику ваша реплика? Попросит ли он что-нибудь в качестве аванса? Нанесет ли удар вне очереди? Сбежит ли?

Ваша задача – собрать как можно больше этих уродцев, а потом всячески их комбинировать. Вариаций великое множество, ведь в игре сотни тварей, и даже на сороковом часу тут можно встретить кого-нибудь новенького. А при слиянии демонов вы можете выбрать «родительские» умения, и они достанутся их «потомку». Некоторые, кстати, эволюционируют сами, по мере роста в уровне. Все это, безусловно, очень увлекательно. Особенно если вы без ума от серии **Pokemon** или, допустим, недавней **World of Final Fantasy**.

Только практика позволит оценить, насколько удачны были ваши эксперименты. Пришли к обожающему огонь боссу с командой демонов, обученных только «зажигательным» заклинаниям? Расклад маловероятный, конечно, но, если так, расплата не заставит себя долго ждать. Готовьтесь к тому, что ваши атаки раззадорят противника, увеличив мощь его ударов. К счастью, Apocalypse достаточно дружелюбна и часто дает второй (третий, четвертый...) шанс, однако в здешних пошаговых стычках не стоит полагаться на удачу.

Несмотря на все навороты, а также гибкую, пусть и простую ролевую систему, здешняя боевка – достаточно типичная для японской RPG про зачистку подземелий и обмен ударами. Вы либо учитесь искать слабые места противников, по возможности избавляясь от собственных недостатков, либо много и часто умираете. Зато гриндить тут не так уж и противно, ведь с каждым новым уровнем вы получаете не только баллы повышения параметров героя, но и шанс на то, что в меню скрещивания подопечных появятся новые чудища.

А других развлечений тут нет. Лабиринты получились весьма заковыристыми, но большинство из них лишено изюминки. Навскидку вспоминаются только два эпизода: где-то в середине игры для нахождения правильного пути придется решить не особенно сложную головоломку, а в самом конце вас ждет огромное, запутанное и очень скучное логово главного злодея. Или «злодея»?

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на английском языке.

Пожалуй, во всей Apocalypse нет совершенно ничего неожиданного. И это не ее вина. Во-первых, перед нами какой-никакой, а сиквел другой SMT. Во-вторых, это игра для 3DS. Признаюсь честно, от некоторых подземелий глаза чуть ли не болят, а забег по финальному (на три-пять, а то и более часов!) подземелью может вызвать неприятные ощущения в желудке. И это при выключенном 3D! Если дизайн демонов, ангелов и людей хорош, то локации в большинстве своем откровенно страшны, хотя на 3DS есть RPG, что заметно симпатичнее Apocalypse.

■■■

Apocalypse – игра специфическая. Если уж и обычную Shin Megami Tensei можно рекомендовать относительно узкому кругу любителей японских RPG про зачистку подземелий, то Apocalypse создана для тех, кому понравилась конкретно четвертая часть знаменитого сериала. Здешняя история, дизайн локаций и очень консервативный, если не сказать устаревший, подход к игровому процессу могут вызвать немало вопросов. Но отлов и разведение демонов способны компенсировать любой из этих недостатков.

Если вы полюбили «четверку», смело прибавляйте еще один балл к оценке Apocalypse – продолжение стало чуть-чуть удобнее, а его история позволит вам вновь встретиться с некоторыми из полюбившихся персонажей. Однако верно и обратное: если SMT IV не пришлась вам по душе, то терзать себя еще раз совершенно точно не стоит. ■

ПОРАДОВАЛО:
– огромное количество разных чудищ;
– приятный двухмерный арт;
– пошаговые бои, где не обойтись без тактических ухищрений;
– хорошая озвучка.

ОГОРЧИЛО:
– мыльная опера вместо истории;
– типичные для японской RPG главные действующие лица;
– очень много лишней беготни;
– банальные, затянутые и часто некрасивые подземелья.

ВЕРДИКТ
Shin Megami Tensei IV сделали чуть более удобной и дружелюбной, но суть осталась прежней: если вы готовы тратить десятки часов на прокачку, отлов демонов и изучение лабиринтов, то Apocalypse для вас. А ничего другого в игре и нет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

ЗАГУБЛЕННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Первая **Sniper: Ghost Warrior** 2010 года не была совершенством, но неожиданно продалась в количестве двух миллионов копий. Хвалили ее в основном за разнообразный геймплей и атмосферные локации. Варшавская студия **City Interactive**, а ныне уже **CI Games**, закономерно решила развивать прибыльную франшизу, но сиквел, вышедший в 2013-м, не понравился ни критикам, ни игрокам. И разработка третьей части, ставшей первым AAA-проектом в серии, сильно затянулась: анонсировали стелс-экшен с открытым миром еще на E3 2015, но с тех пор раз за разом откладывали релиз. И то, что вышло в итоге, вызывает противоречивые чувства.

КАНИКУЛЫ НА КАВКАЗЕ

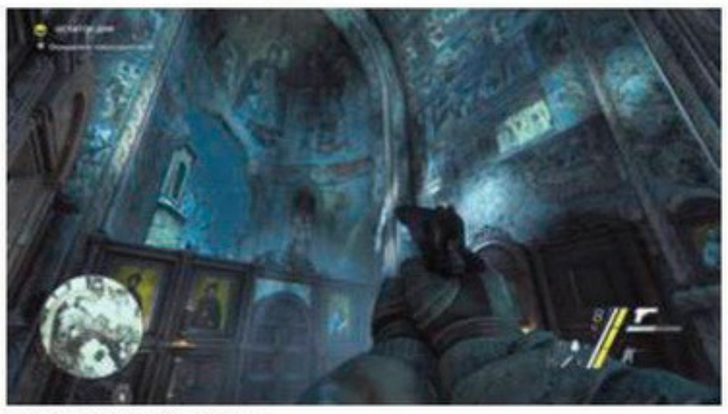
Завязка истории настолько привычна, что подойдет для описания любого другого шутера: американский морпех прибывает на миротворческую миссию в другую страну. Цель – предотвратить гражданскую войну, обезвредить террористов, остановить поставки оружия, а заодно спасти брата, которого держат в плену местные сепаратисты.

Поэтому единственное, что уберегает игру от жанрового однообразия, – место действия. Вместо привычных банановых республик и Ближнего Востока поляки выбрали центром международного конфликта Грузию. И хорошо сделали – только благодаря местному колориту игра не теряется в ряду похожих проектов.

Чувство дежавю появляется уже на первых минутах. Чуть позже начинает казаться, что разработчики провели анализ игровой индустрии последних лет в поисках формулы идеальной игры. И взяли отовсюду понемногу. Больше всего повторов приходится на долю **Far Cry 3** и **Far Cry 4** – за это отвечают и разнообразный стелс от первого лица, и система улучшения навыков и оружия, и экзотический открытый мир с аванпостами и точками дополнительных заданий, и даже сюжет. Он честно пытается покорить игрока такими же эмоциональными героями, притягательными злодеями и «неожиданными поворотами», но получается плохо: герои картонные, злодеи недотягивают, повороты происходят в полном соответствии с ожиданиями.

Дрон главного героя не отличишь от дрона из **Ghost Recon: Wildlands**. «Режим разведки», где подсвечиваются чужие следы, ресурсы и предметы для взаимодействия, уже был в **«Ведьмаке 3»**. Красивая анимация хедшотов в slo-mo – как в **Sniper Elite**, только без рентгена. Продолжать можно долго...

И ведь в итоге выходит не так уж плохо! Если бы авторы довели «косплей» до конца, собрав, как конструктор, сферический экшен в вакууме открытого мира, Sniper: Ghost Warrior 3 была бы хорошей игрой. Безликой, но качественной и приятной в обращении. А так все портят недоработки.



В ГОРНЫХ РАЙОНАХ Грузии повсюду есть отсылки к истории страны – от христианских святынь до советских многоэтажек. И многие так хороши, что в памяти всплывает Assassin's Creed: стоишь и пялишься на фрески

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена разработчиком
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать часов

КОНФЛИКТ ИДЕИ И ИСПОЛНЕНИЯ

Возможно, CI Games стоило отложить релиз еще на полгода и исправить все мелочи, мешающие получать удовольствие от вроде бы неплохой игры. В половине записанных кат-сцен озвучка опережает движения губ персонажей, местами пропадают субтитры, а долгие загрузки так надоели игрокам, что стали мемом еще до релиза.

Разработчики отменно потрудились над графикой и выжали из CryENGINE «живые» текстуры, чудный туман, нежный рассеянный свет фонарей, липкие потеки крови и блестящий от дождя асфальт. Игрой хочется любоваться, но расплатой за это стали постоянные дерганья и подтормаживание, как ты ни снижай настройки графики. Зависнуть на десяток секунд игра способна буквально от чего угодно – резкого движения, выстрела или даже просто открытия злосчастного меню «Навыки». И самое обидное, что «отвисает» после этого она далеко не всегда.

К открытому миру тоже есть претензии. Если другие песочницы ругают за однообразие и пустоту, то Sniper: Ghost Warrior 3 хочется ругать за *разнообразие* и пустоту. Красивых и проработанных мест на карте так много, что сложно найти ничем не примечательное. Любой из десятков аванпостов чем-нибудь притянет глаз: то это церковь, то гостиница, то винокурня, то советский горно-обогатительный комбинат.

И при этом среди грузинских красот совершенно нечем заняться, кроме как освобождать эти самые аванпосты да спасать пленников. Обычных людей в песочнице почти нет, на животных нет смысла охотиться, а многие эффектные здания – пустышки, где не открывается ни одна дверь. Веселят разве что редкие забавные моменты на карте.

При всем вышеперечисленном Sniper: Ghost Warrior 3 язык не поворачивается назвать плохой игрой. Недоработанной, сырой, пустоватой – да, определенно, только не плохой. Слишком уж явственно бросается в глаза потенциал: атмосфера, колорит, не такой уж и безнадежный открытый мир, несложная, но приятная снайперская механика. Ими очень хочется наслаждаться, однако мешают все те же вылеты, тормоза и однообразные задачи.

УТРАЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Отдельно – о том, как игра звучит. Миссии сопровождают приятные и ненавязчивые инструментальные подложки, а неожиданно мелодичная грузинская песня из главного меню и вовсе надолго оседает в голове. И не удивительно: над музыкой для проекта работал Миколай Строинский, автор саундтреков к третьему «Ведьмаку».

И в CI Games на этом не остановились. Трудно поверить, но буквально из каждого радиоприемника в Sniper: Ghost Warrior 3 несется настоящий русский рэп. На лесопилке, на свадьбе, на военном объекте – не важно. Когда ветер впервые доносит до слуха героя речитатив про судьбу, врагов, семью, любовь и бабки (тексты очень разнообразные, от криминальных до философских), испытываешь легкий культурный шок. Смешно, конечно, что создатели так категорично определили музыкальные вкусы всего грузинского народа, но это все равно делает мир живее – как и фразочки врагов типа «Сёрч зэ периметр!» с нарочито русским акцентом.

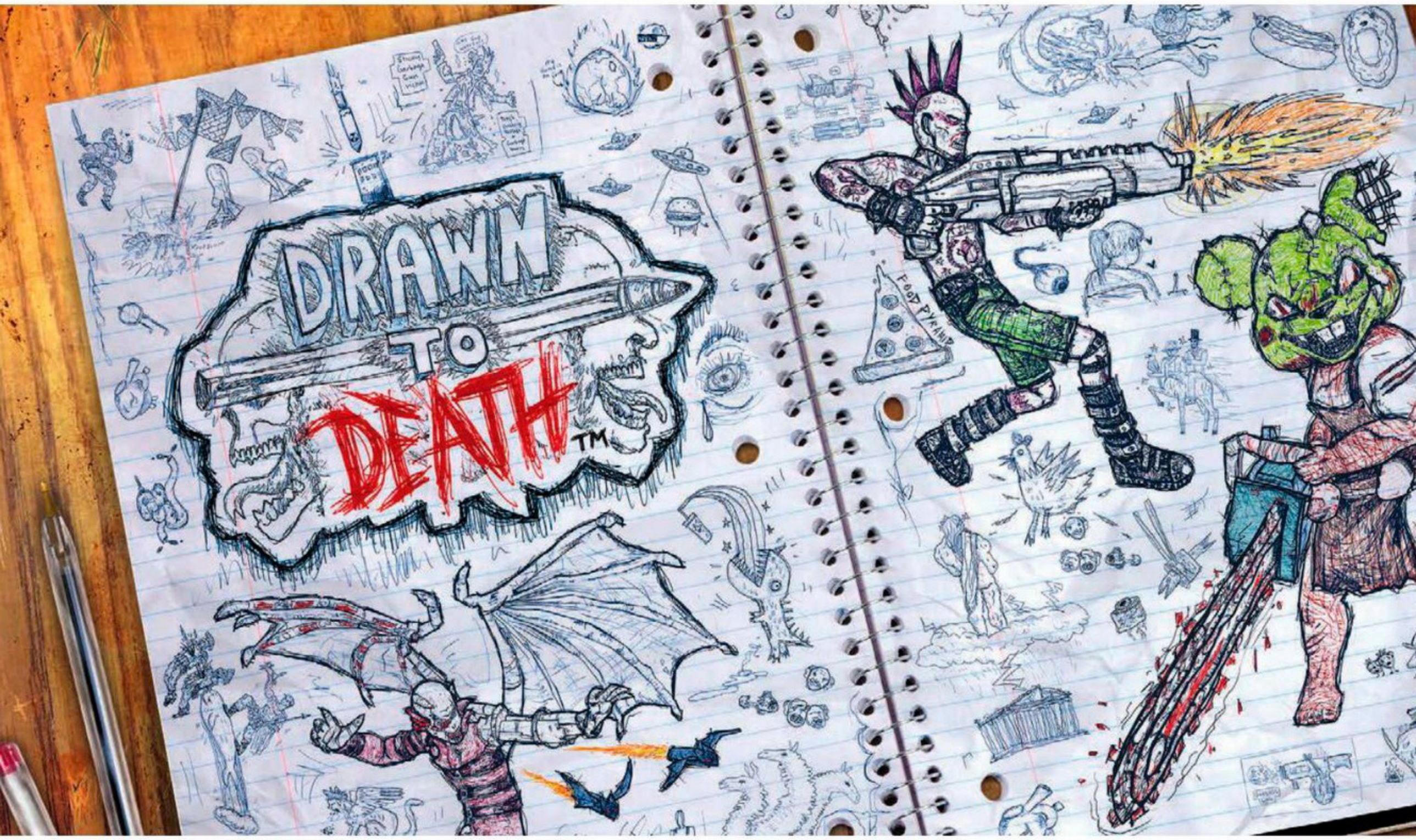
Что касается мультиплеера, то его в релизной версии нет. И не будет как минимум до третьего квартала 2017 года: по словам разработчиков, они решили сначала «дать игрокам насладиться одиночной кампанией». Постепенно она должна обрасти DLC (может, хоть они наполнят песочницу заданиями?), а бесплатный для всех владельцев игры мультиплеер, видимо, призван стать вишенкой на торте. Остается только пожелать CI Games удачи и понадеяться, что к тому времени игроки еще не забудут о существовании Sniper: Ghost Warrior 3. ■

ПОРАДОВАЛО:
– все лучшее, что игра позаимствовала из других стелс-экшенов;
– атмосферные локации и внимание к деталям;
– не революционная, но приятная глазу графика;
– музыкальное оформление.

ОГОРЧИЛО:
– тормоза, вылеты и другие проблемы с оптимизацией;
– симпатичный, но пустой открытый мир;
– штампованный голливудский сюжет;
– долгие экраны загрузки.

ВЕРДИКТ
Играть стоит только ради атмосферной Грузии, все остальное вы и так уже где-нибудь да видели.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

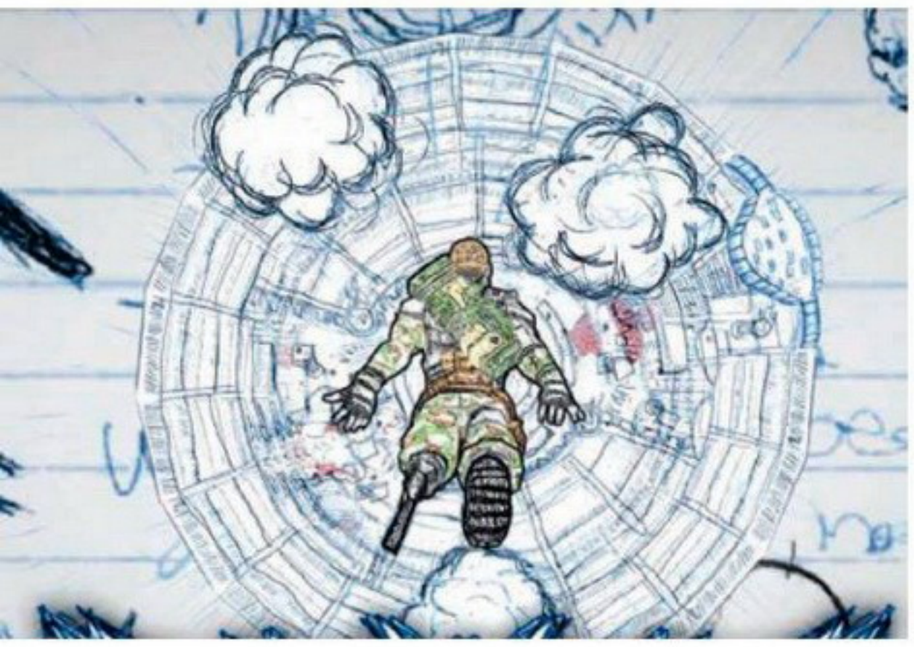


ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency, SIE San Diego Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4

DRAWN TO DEATH

НАРИСУЙ СЕБЕ СОПЕРНИКА

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО



Drawn to Death не просто игра. Это ожившая мечта всех тинейджеров, некогда рисовавших на полях тетрадей причудливых монстров и персонажей, порожденных собственной фантазией. Только теперь эти самые монстры и персонажи носятся с разномастными пушками по уровням и всеми способами изничтожают друг друга.

СНОВА В ШКОЛУ

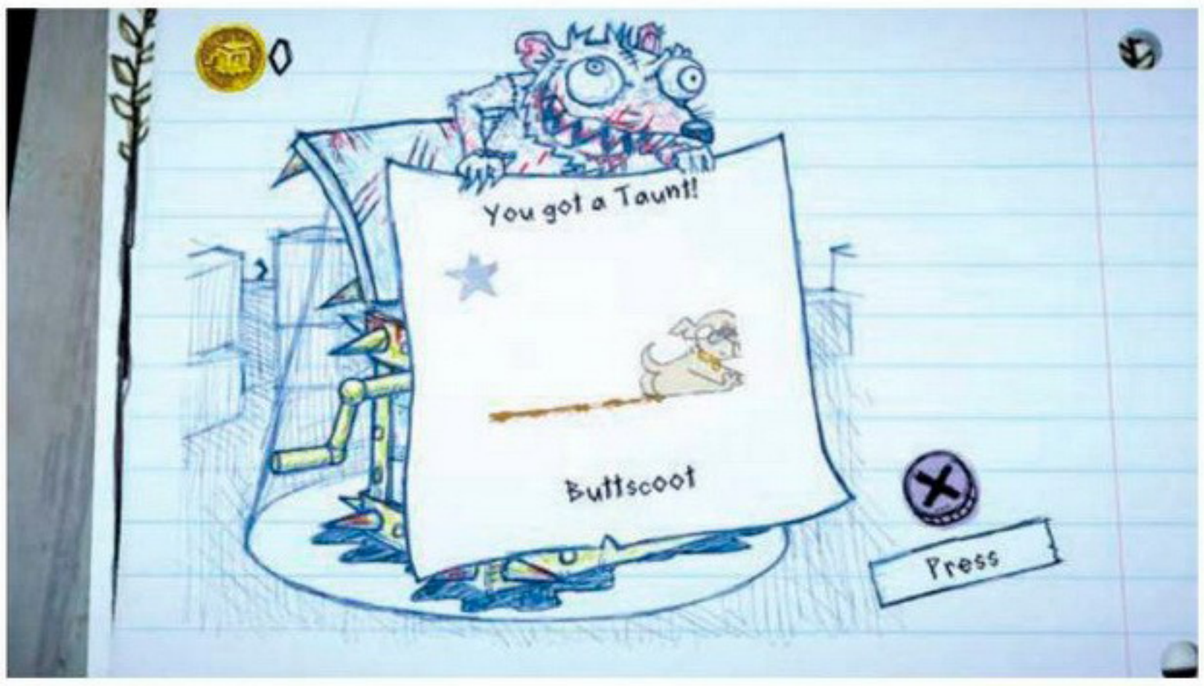
Когда в 2014 году на PlayStation Experience показали эту игру, многие подумали, что это шутка крупной компании, что-то вроде «PS4 продается настолько хорошо, что наши игроки смогут купить даже такие игры». Поверить, что игра от студии, создавшей не один десяток симуляторов бейсбола, доберется до релиза в неизменном виде, да еще и без всякой цензуры, было трудно.

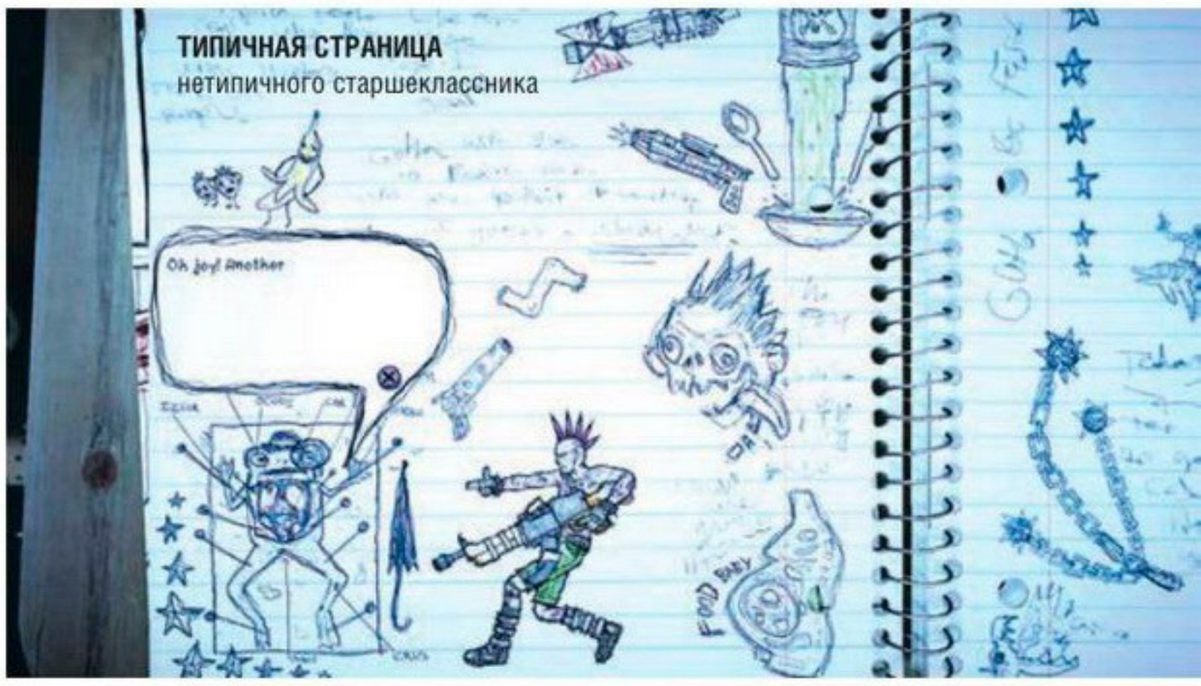
Однако **Drawn to Death** все-таки вышла. И вполне возможно, что этот релиз станет таким же знаковым для PS4, как выход первой **Uncharted**, и вот почему. Представим себе последние классы американской средней школы. Как мы знаем, многие подростки там относятся к образованию очень фривольно. И именно эту свободу игрок видит в первые секунды после запуска игры. На экране появляется видео, снятое со школьной парты, словно загруженное старшеклассником.

Даже запустив Drawn to Death, воспринимаешь ее как шутку, пока случайно не сдвинешь правый стик геймпада вниз и не увидишь тетрадь. «Живую» тетрадь, каждый элемент которой – фрагмент анимированного интерфейса. Персонажи что-то рассказывают в самом центре листка, на полях что-то взрывается, по краям расположились пункты меню, а между всем этим перемещается кисть с ручкой, главный управляющий элемент.

После того как пройдет шок культурный, вас ввергнет в другой шок – «некультурный». В лучшем смысле этого слова: игра кричит о том, что она нацелена исключительно на аудиторию 18+.

Персонаж игры – воображаемый герой старшеклассника, мечтающий о хорошей драке. Всю загрузку уровня он рассказывает о том, как, в какой позе и с помощью чего он будет уничтожать врагов. Противники отвечают взаимностью и предстают в самых необычных образах. Например, боец с головой акулы или стереотипная блондинка, стреляющая из любого доступного оружия с таким надменным видом, словно ее только что лишили скидки в любимом магазине обуви.





КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: четыре часа

Но обо всех этих персонажах мы узнаем немного позже, после того как познакомимся с интерфейсом и пройдем обучение, вызывающее в памяти одну из самых скандальных игр современности – **Postal**.

ПЯТЬ ПО ЧИСТОПИСАНИЮ

Туториал в новой игре высмеивает все современные мемы. Здесь есть шутки про маму твоего друга, котиков любимой девушки, больших начальников. Происходящее на экране настолько необычно, абсурдно, но вместе с тем весело и эффектно, что остается только спросить: *«А это точно игра, которую издает Sony?»*

Представьте, что после того, как вы в очередной раз упадете в пропасть, на экране появится гифка, говорящая о том, что даже дети лучше справляются с геймпадом, чем вы. Любой промах, любое действие игрока во время обучения подается через смешные комментарии и отсылки к современной гик-культуре. К ней же можно отнести и ручной пулемет, на котором сидит кот, чей хвост раскручивается с той же скоростью, с какой вы стреляете.

ГЛАВНЫЙ АРГУМЕНТ в споре!

Добавляем к этому нарочито крупные мишени и подсказки на полстены, словно бы говорящие игроку: *«Здесь ничего интересного нет»*. Даже если у вас не все ладно в обучении (хотя казалось бы!), после нескольких неудачных попыток откроется

ВИЗУАЛЬНО игра очень хороша. И необычна, конечно

портал на следующий этап. Но пропускать обучение все равно не следует – оно ведь для того и создано, чтобы научить игроков сражаться в онлайне. Все же Drawn to Death – онлайновый сессионный боевик.

И вот в мультиплеере игра обретает другие очертания. К сожалению, не всегда четкие.

ЗАБЕЙ БЛИЖНЕМУ СВОЕМУ

Персонаж в игре один, зато скинов больше сорока. Львиная доля «шкурок» открывается довольно быстро, достаточно участвовать в ежедневных боях и проверять сундук на наличие презентов, словно в какой-нибудь мобильной игре. Еще часть скинов откроется в сезонных наградах, доступных строго в ограниченный период времени. На данный момент сезон один, но, возможно, игру планируют поддерживать достаточно долго, что становится очевидным при взгляде на количество скинов и других трофеев.

Трофеями может быть и необычное оружие – например, убийственный баскетбольный мяч, – и новые эмоции или «насмешки» (taunts), то есть картинки, которые видит проигравший, ожидая возрождения. Картинки эти разные, от протекших детских подгузников до неоновой подписи «Твоя мама сказала мне: "Привет!"».

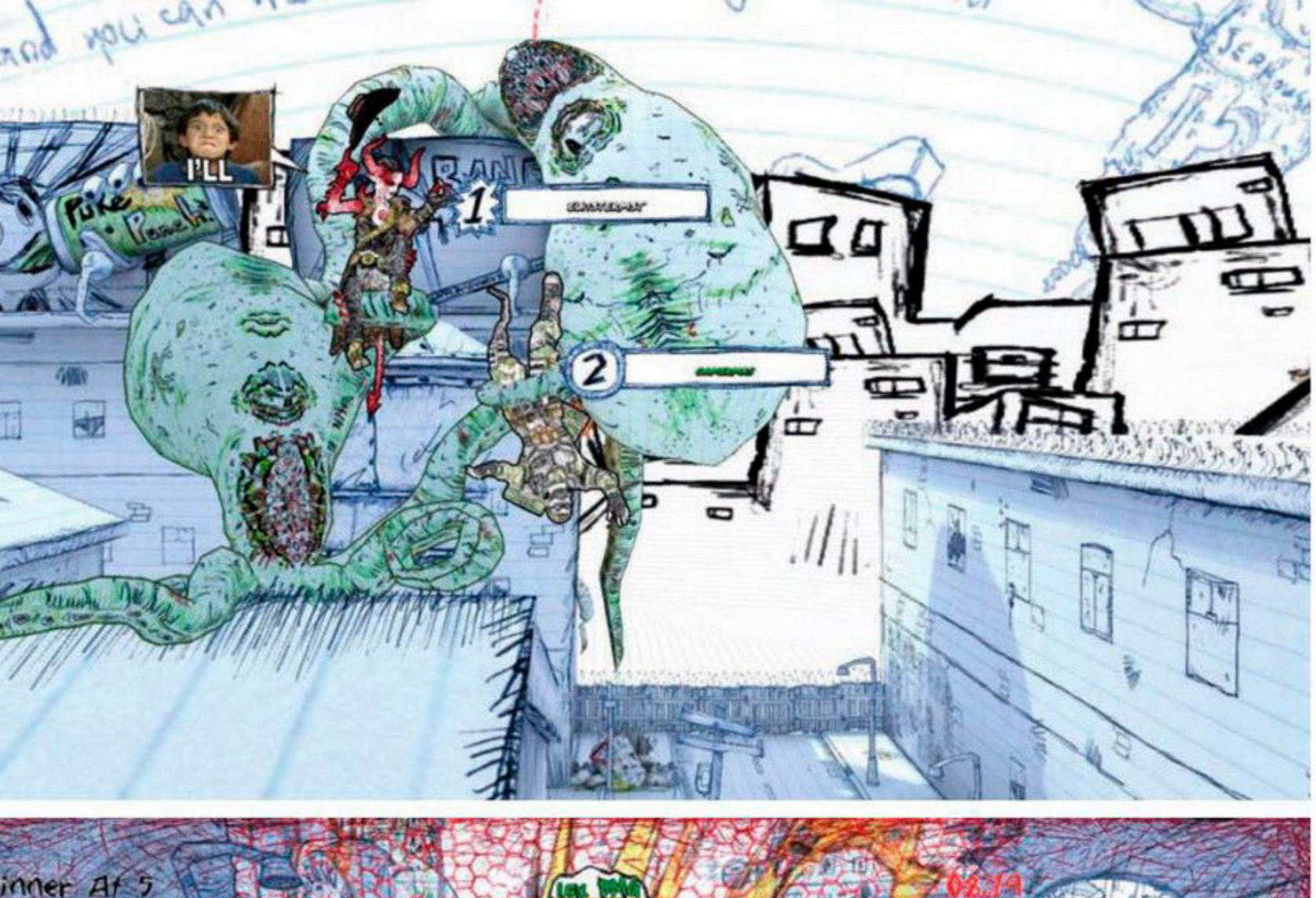
К слову, скины – это, по сути, разные классы, у каждого из них свой набор умений (впрочем, разработчики придерживаются иного мнения и продолжают называть их скинами). Скажем, у панков все способности связаны с музыкальными инструментами, при игре на которых у противника идет кровь из ушей и, понятное дело, теряется здоровье. Военные убивают всех своим патриотизмом и несокрушимой верой в победу, а вот скин бейсболиста позволяет снести врага броском мяча.

Здесь бы возрадоваться творящемуся на экране сумасшествию, но не получается. Проблема, как ни странно, в дизайне. Каждый уровень – это перенесенная в 3D тетрадная страница, а она хоть и цветная, но часто имеет схематичную структуру, из-за чего противники сливаются с фоном, ведь они тоже нарисованы шариковой ручкой. В итоге побеждает не тот, у кого выше навык, а тот, кто первым заметит противника. Конечно, мы не в **Battlefield 1** с его детальной проработкой военной формы и техники времен Первой мировой, но все же здесь дизайн порой попросту мешает играть.

Вызывают вопросы и сами локации, на которых ключевые-то объекты нарисованы достойно, но стоит спуститься куда-нибудь под мост, и мы увидим весьма странноватую воду. Хотя она ведь тоже нарисованная.

■■■

Тем не менее у студий **The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency** и **SIE San**



ОГНЕМЕТ в нарисованном мире – страшное оружие. Добавляет игре огонька и позволяет зажечь не по-детски

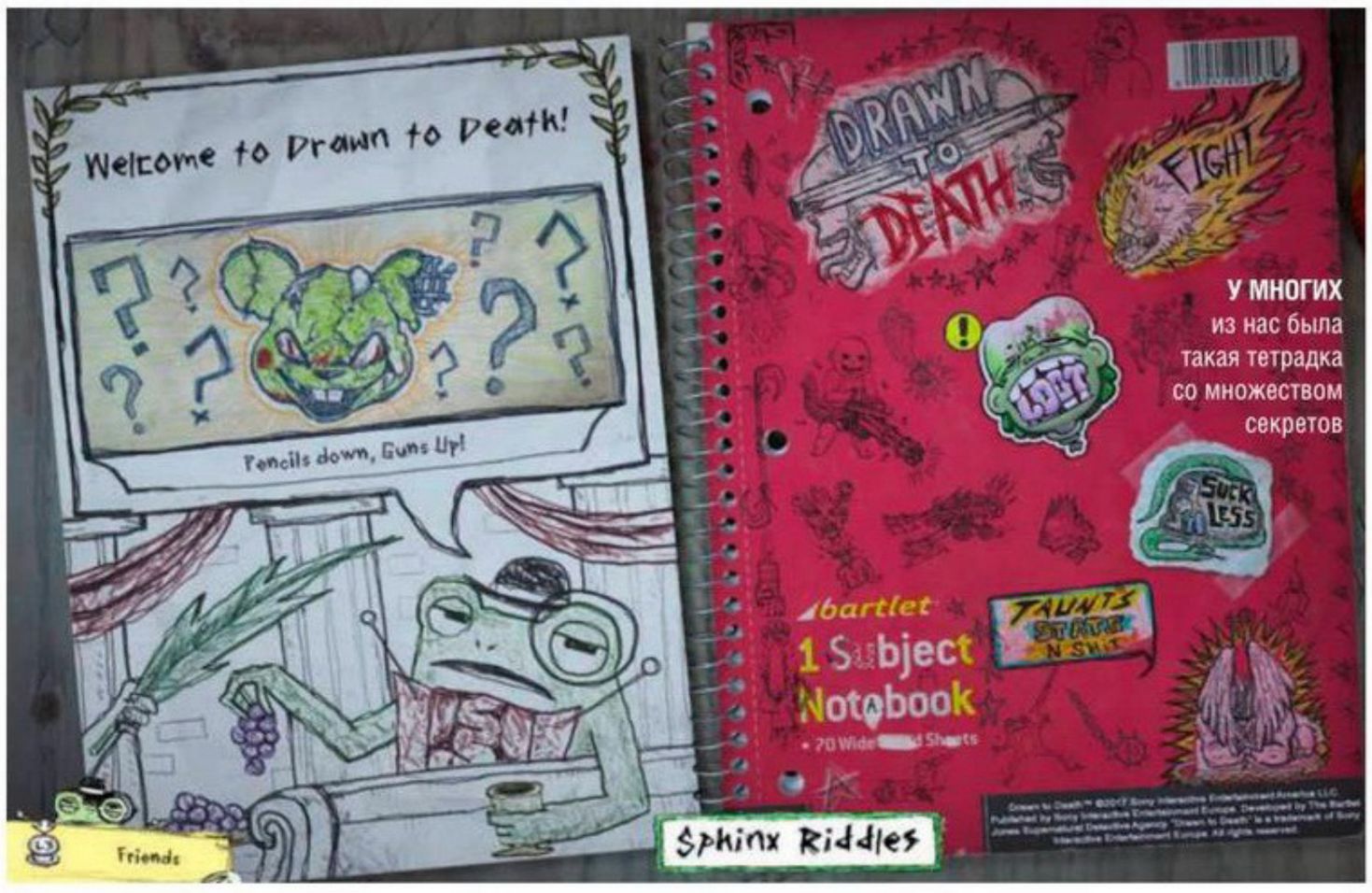
Diego Studio получилась игра, от которой сложно оторваться, особенно когда у вас хорошее настроение, а наступающая весна манит прекрасными романтичными перспективами. Окунуться в стильно нарисованный мир, посмотреть на детальных персонажей, забить молотом трехголового кота, летающего на пламенеющей пятой точке, после чего победить нескольких игроков и вывесить им картинку с подписью «Твой щенок сыграл бы лучше!» – в этом вся Drawn to Death.

Одно расстраивает: если забыть о безумном графическом стиле, сама по себе игровая механика ничем не выделяется, а дизайн карт иногда вызывает одно лишь раздражение. Хотя зачем вспоминать о раздражителях? Мы ведь в школьной тетради! Достаточно перевернуть страницу – и вперед, в новый бой. ■

ВЕРДИКТ

ПОСЛЕ проигрыша всегда происходит подобная вакханалия

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.



У МНОГИХ из нас была такая тетрадка со множеством секретов

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающий графический стиль;
– игра в школьной тетрадке;
– необычные скины персонажей;
– авторы удачно высмеивают мемы.

ОГОРЧИЛО:
– игровая механика вряд ли кого-нибудь удивит;
– дизайн многих локаций мешает играть.

ВЕРДИКТ
Drawn to Death создана для тех, кто в десятом-одиннадцатом классах на уроках не со смартфоном сидел, а рисовал на полях тетради и мечтал, чтобы все нарисованное ожило. Яркая игра, способная подарить немало положительных эмоций. Но увлечь надолго она, увы, не может.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

CRISIS IN THE KREMLIN

А КАК ВЫ РАЗВАЛИТЕ СОВЕТСКИЙ СОЮЗ?

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Kremlingames
РАЗРАБОТЧИК Kremlingames
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Советский процессор; 2 ГБ памяти генсека; видеокарта, полная любви к Родине

Ура, товарищи! Благодаря сплоченным действиям граждан из российской студии **Kremlingames** мы можем смело вознести хвалу отечественному игропрому! Проект **«Кризис в Кремле»** позволит вам получить большой и разносторонний опыт политической работы. Он вышел в капиталистическом цифровом сервисе Steam, так что вперед, друзья, к великим свершениям!

Ну а если серьезно, то из Crisis in the Kremlin и впрямь получилась весьма самобытная игра, где и правда можно провести немало часов. Благо заняться тут есть чем.

НЕЗАБЫВАЕМАЯ СТРАНИЦА ИСТОРИИ

«Кризис в Кремле» позволит рядовому гражданину ощутить на себе всю тяжесть бремени и ответственности вождя народа. Игра еще в самом начале предложит вам несколько вариантов развития событий. В стартовом меню, во вкладке настроек, вы можете выбрать уровень сложности. Хотите построить утопическое будущее, готовы сдерживать ожесточенный натиск Запада и оппозиции либо вам по душе положение дел и финансов в довоенном государстве? Все в ваших руках.

А может, вам симпатична фигура определенного политика? Может, вы всегда хотели понять, каково пришлось Михаилу Сергеевичу Горбачеву на посту главы государства или что было бы, займи пост генерального секретаря ЦК КПСС Григорий Васильевич Романов? Тогда «Кризис в Кремле» – именно та игра, о которой вы мечтали. Ваше желание управлять судьбой великого СССР будет полностью удовлетворено, и вы насладитесь всей полнотой власти в самой могущественной сверхдержаве на планете.

Вас не устраивает политика партии? Авторы «Кризиса в Кремле» предусмотрели и это. Вы без каких-либо проблем можете создать генерального секретаря по собственному образу и подобию, внушить ему желанную линию поведения и наделить своей твердостью характера.

Однако не рассчитывайте, что все будет просто. Под вашим руководством окажется вся мощь армии, вся проницательность и скрытность КГБ, все политические, научные и производственные мощности, а ошибиться и принять неверное решение проще простого. Запад только и ждет, чтобы вы проявили слабость.

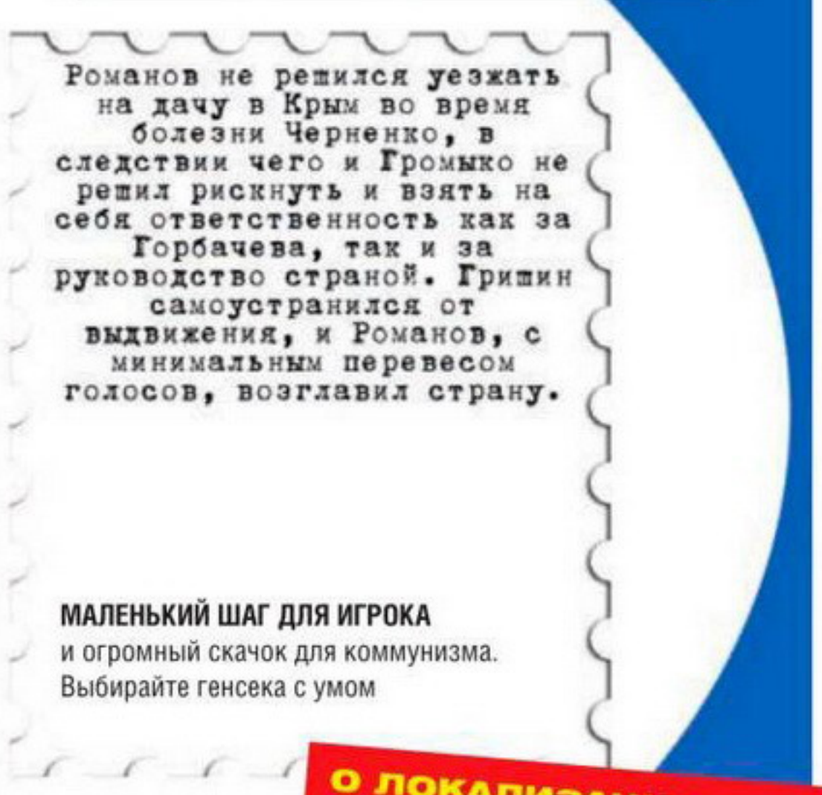
Цены на нефть падают, союзные республики грозятся выйти из состава государства, американцы объявляют о новых ракетных разработках, а в Афганистане бушует бесконечная кровопролитная война. Вместе со своей страной вам предстоит пережить моменты ее славы и многочисленные кризисы.

От ваших решений в Crisis in the Kremlin зависит вообще всё. Вы можете предавать каждую победу огласке, а можете скрывать от общественности научные прорывы. Взять, к примеру, эпохальную высадку первого человека на Марсе. Стоит ли заявлять об этом в прессу, чтобы растереть в пыль американские космические амбиции? Или придержать информацию, чтобы направить силы на изучение Красной планеты без надзора НАТО?

Ваши сиюминутные политические решения аукнутся через месяцы и даже годы правления. Введете демократические выборы – и через несколько лет, в разгар кризиса, это может стоить вам должности. В этом вся Crisis in the Kremlin.

ОПЫТ МАССОВО-ПОЛИТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Но принятие важных государственных решений – это полбеды. Судя по всему, создатели искренне считают, что главное в их игре – разнообразие и внимание к деталям. Вам предстоит не только листать документы из папки с важными донесениями, но еще и распоряжаться казной, управлять министерствами, назначать людей на должности министров, определять политический курс страны и даже подбирать частоту на радиоприемнике.



Больше демократии! Больше социализма!

Вы вольны вкладывать весь государственный бюджет в политическую гонку, а также устранять и подкупать конкурентов, но будьте готовы столкнуться с образовательным и производственным кризисом. Погнавшись за научными достижениями, вы неизбежно забросите внутреннюю политику и не заметите, как оппозиция начнет штурмовать Кремль. Мудрый лидер всегда думает на несколько шагов вперед, помните об этом.

Игра не ограничивает вас ни в чем! Ведите страну своим политическим курсом или экспериментируйте, наблюдая за реакцией государства и мировой общественности на угрозы Штатам ядерной войной. Боритесь с терроризмом в Пакистане или финансируйте подрывную деятельность в Америке. Развалите Советский Союз десяток раз, а потом сделайте это снова. В конце концов, добейтесь власти троцкистов и устройте ядерный апокалипсис. А если кто-то выразит протест, окажите «военную поддержку» и расправьтесь с несогласными.

Методов расправы над оппозицией, к слову, великое множество. Можете раскатать повстанцев на гусеницах или припугнуть их регулярной армией, а можете послать КГБ на штурм оппозиционного штаба или попробовать, сославшись на свой политический авторитет, уладить дело миром.

В БОРЬБЕ ЗА ПРОЧНЫЙ МИР

Удивительно, но для создания затягивающей политической стратегии совсем не нужен большой бюджет. Да, «Кризис в Кремле» может отпугнуть графикой, но дело не в этом. Важнее, что у Kremlingames, при всем многообразии безумных игровых ситуаций, действительно получилась увлекательная стратегия.

Так, «Кризис в Кремле» доказывает, что для управления государством вам вполне хватит дискового телефона, глобуса и калькулятора. И это не шутки – всё это действительно работает, и работает здорово. Вы порядком удивитесь, когда обнаружите, что за стеной юмора прячется недурной игровой процесс.

Эта игра на простых и понятных примерах объясняет, насколько сложно управлять страной и как просто развалить огромное государство собственными руками из-за собственной глупости или недальновидности. «Кризис в Кремле» поначалу расслабляет неограниченной властью, а затем при каждом удобном случае напоминает о совершенных ошибках очередным кризисом или внезапно разгоревшейся войной.

■■■

«Кризис в Кремле» – один из самых любопытных российских проектов последнего времени. И даже сравнение с относительно неплохой **The Wild Eight** игра выдерживает с достоинством, ведь на изометрические «выживалки», как и на «выживалки» вообще, мы уже насмотрелись, а вот похвастаться перед США первой в истории лунной базой или создать советский сегмент интернета можно далеко не в каждой игре. ■

ПОРАДОВАЛО:
– возможность развалить Советский Союз;
– или построить утопический коммунизм;
– сжечь мир в атомной войне;
– устроить грандиозное озеленение;
– править всем и вся.

ОГОРЧИЛО:
– ужасающий графический стиль;
– чувство вины за развал Советского Союза;
– прорва опечаток в тексте;
– мы снова привели СССР к краху!

ВЕРДИКТ
Crisis in the Kremlin, конечно, есть за что ругать, только следует ли? Она пугает графикой и раздражает не самыми качественными текстами (а текстов тут много), но при этом в ней уникальная атмосфера и она способна подарить незабываемые эмоции. Да и когда еще доведется стать генсеком?!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

«Отменно, товарищи!»

ЖАНР Квест
ИЗДАТЕЛЬ Daedalic Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Denis Galanin (mif2000)
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО 1 ГГц, 512 МБ, 256 МБ видео

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: два часа

THE FRANZ KAFKA VIDEOGAME

ГОЛОВОЛОМКИ ДЛЯ ЭСТЕТОВ

ИВАН СИМКИН

Литература – редкий гость в видеоиграх. Настолько редкий, что можно по пальцам пересчитать успешные проекты, созданные по мотивам литературных произведений. Однако именно они зачастую становятся тем самым «новым словом», в котором так нуждаются игроки. Приключения ведьмака Геральта, серии **S.T.A.L.K.E.R.** и **«Метро 2033»**, интерпретация «Алисы в Стране чудес» от Американа Макги... Список не самый длинный, но показательный: литература вдохновляет авторов видеоигр.

С создателем **The Franz Kafka Videogame** как раз это и произошло.

МИФ-2000

Денис Галанин, известный под ником mif2000, – разработчик с Урала, начавший в 2008 году «сольную карьеру». Его дебютным проектом в 2010-м стал окололитературный квест со сложным названием **Hamlet, or last game without MMORPG elements, shaders, and product placement**. После релиза игра собрала внушительное число наград и положительных отзывов.

В декабре 2013 года, на этот раз вдохновившись произведениями чешского писателя Франца Кафки, Галанин анонсировал The Franz Kafka Videogame. За несколько лет до выхода она получила награды

ТАК видит себя разработчик в игровом мире

в номинациях «Игра года» и «Лучшее приключение или RPG» на мероприятии Intel Level Up 2015 и обзавелась иностранными публикациями с весьма оптимистичными отзывами. А теперь случился релиз.

ТЕАТР АБСУРДА

Все начинается в Богемии 1924 года, куда приезжает молодой психотерапевт по имени K. Очень скоро его профессиональная практика прерывается из-за странного письма, происхождение которого он немедленно решает выяснить. Так начинается запутанное, полное загадок путешествие.

The Franz Kafka Videogame – классический квест с головоломками. Процесс игры разложен на сюжетные карточки-эпизоды: один слайд – одна цель – одна загадка. Каждый эпизод (а их около тридцати) совершенно не похож на предыдущий, поэтому предугадать, что выкинет автор через несколько минут, невозможно.

Приняв на себя роль Кафки, Галанин пронизывает игру в меру абсурдными элементами, смело переворачивает с ног на голову каждый кусочек повествования. Скажем, обычный путь из точки А в точку Б выглядит как настольная игра, Грегор Замза (герой повести «Превращение») в образе жука играет в 1934 году в нечто вроде **Mortal Kombat**, а выход из шахты мы ищем с помощью электрической схемы.

Чтобы продвинуться по сюжету, нужно быть внимательным и мыслить вне рамок. Следует запастись и терпением – логика нашего мира в игре срабатывает не всегда. Чаще вообще не срабатывает. В такие моменты восклицаешь: «Это же Кафка!» И продолжаешь наслаждаться абсурдом.

НЕОКОНЧЕННАЯ ПЬЕСА

Парадоксально, но ближе к середине игры задания будто бы становятся проще. Веро-

СЮРРЕАЛИЗМ ЗДЕСЬ на каждом шагу – и всегда на своем месте

ДЕНИС ГАЛАНИН считает, что творчество Кафки – очень интересный материал для игр

ятно, со временем привыкаешь к логике игрового мира или же разработчик попросту выстраивает уровни. С уверенностью не скажешь. Но об этом задумываешься только в финале, во время игры отвлекаться на такие мелочи попросту нет времени и желания.

В помощь не подготовленному к сюрреалистичным тайнам разуму Денис предлагает две подсказки, появляющиеся порой в эпизоде. Сказать, что некоторые из них не помогают, – не сказать ничего. Иногда они вносят еще большую неразбериху. На это можно ругаться, но расценивать следует как часть головоломки и нестандартную систему игровой помощи.

Настроение произведений чешского писателя передано изумительно и с долей тонкой иронии. Кроме того, по словам автора, он вспомнил и о фильмах Дэвида Линча и Уэса Андерсона. Визуально игра частенько напоминает картины Рене Магритта, а ее шутливый характер прекрасно дополняет жизнерадостный и ритмичный саундтрек.

Поклонники Кафки знают, что многие его произведения обрываются на полуслове. Писатель нередко по непонятным причинам бросал работу над тем или иным опусом. Такой финал стал чуть ли не отличительным признаком творчества писателя, и Денис Галанин решил не отступать от традиций: его The Franz Kafka Videogame заканчивается неожиданно. Впрочем, автор позаботился о тех, кто не знаком с творчеством Кафки и кому такая концовка подпортила бы впечатление от игры. Для них разработчик сделал историю завершенной. Хитро, да.

ДАЖЕ классические пятнашки здесь не то, чем кажутся

КАФКА НЕ ОДОБРИЛ БЫ

Существенным недостатком, способным надолго затормозить ваше путешествие, может стать, как ни странно, локализация. Игра поддерживает несколько языков, в том числе русский. Тем не менее отдельные ребусы в головоломках представлены исключительно английскими словами, поэтому минимальное знание языка приветствуется.

Игра проходится буквально за вечер (при использовании подсказок можно управиться и за пару часов), однако столь скромная продолжительность не вызывает вопросов. Складывается ощущение, что прочитал рассказ Франца Кафки и хорошо провел время, – а большего от такой игры и не требуется.

Поклонники Франца Кафки могут разочароваться, не найдя в игре пересказа любимых произведений. Разработчик и не ставил перед собой такой задачи. Целью Дениса Галанина было воссоздать «кафковскую» атмосферу. И Кафка действительно растворен в каждом игровом элементе. Кто-то найдет его в настроении визуального оформления. Кто-то узнает героев его произведений – и Грегора Замзу, и Фелицию, и Кочегара, заметит таинственный «Замок» и вспомнит «Америку».

■■■

Денис Галанин не создал длинный и запутанный квест со множеством сюжетных перипетий и интриг, но у него получилось нечто большее – собственное произведение в духе чешского писателя. Маленькое, самобытное, очень красивое и, несмотря на абсурд и сюрреализм, очень уютное. Вам вряд ли захочется пройти The Franz Kafka Videogame повторно, вряд ли вы броситесь читать Франца Кафку после финала, но о проведенном за игрой времени точно не пожалеете. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на русском языке. Однако, как мы уже отметили, некоторые загадки построены на использовании английских слов, что может стать проблемой для тех, кто языка не знает.

ПОРАДОВАЛО:
- оригинальные головоломки;
- «кафковская» атмосфера;
- нетривиальная система подсказок;
- визуальный ряд и саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
- игра слишком короткая;
- не до конца продуманная локализация;
- проходить повторно не имеет смысла.

ВЕРДИКТ

The Franz Kafka Videogame – полное загадок приключение в уютном мире, созданном с оглядкой на произведения Франца Кафки. Поклонники творчества писателя найдут в нем красочные, в меру абсурдные головоломки, на которые не жаль потратить вечер, а те, кто с произведениями Кафки не знаком, просто приятно проведут время

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ВЕРДИКТ

RICK AND MORTY:
VIRTUAL RICK-ALITY

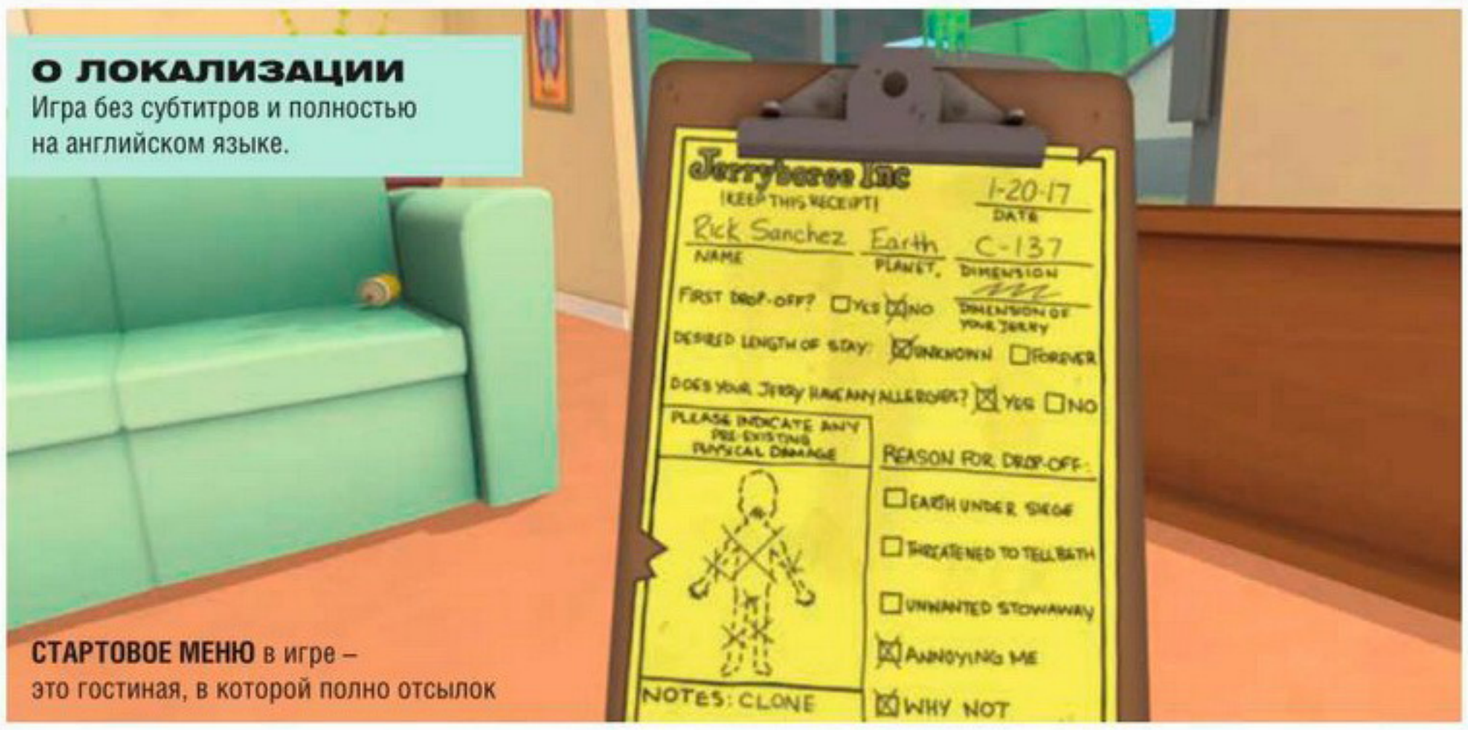
РИКАНУТЬСЯ МОЖНО!

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Adult Swim Games
РАЗРАБОТЧИК Owlchemy Labs
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC + HTC Vive или Oculus Rift
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-4590, 8 ГБ, 4 ГБ видео

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Мультсериал о самом умном человеке во вселенной, по совместительству алкоголике-социопате, и его глуповатом четырнадцатилетнем внуке заслуженно считается одним из лучших телешоу на сегодняшний день. Фирменный причудливый юмор, который одновременно может вызвать неприязнь и истеричный хохот, истории, обыгрывающие сюжеты различных фильмов настолько умело, что возникает вопрос о легальности употребляемых авторами веществ, оригинальный визуальный стиль – все это превратило «Рика и Морти» в настоящий культурный феномен.

И вот однажды к Джастину Ройланду, одному из создателей мультсериала и заядлому геймеру с детских лет, попал в руки Oculus Rift DK2. Шлем виртуальной реальности настолько понравился сценаристу, что он решил попробовать себя как геймдизайнер. Через некоторое время Ройланд случайно встретил ребят из **Owlchemy Labs**, создателей полюбившейся ему VR-игры **Job Simulator**. Те же, в свою очередь, оказались фанатами творчества Ройланда. Они поели вместе индийских деликатесов, а после пришли к мысли замутить совместный проект. Так на свет родилась **Rick and Morty: Virtual Rick-ality**.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра без субтитров и полностью на английском языке.

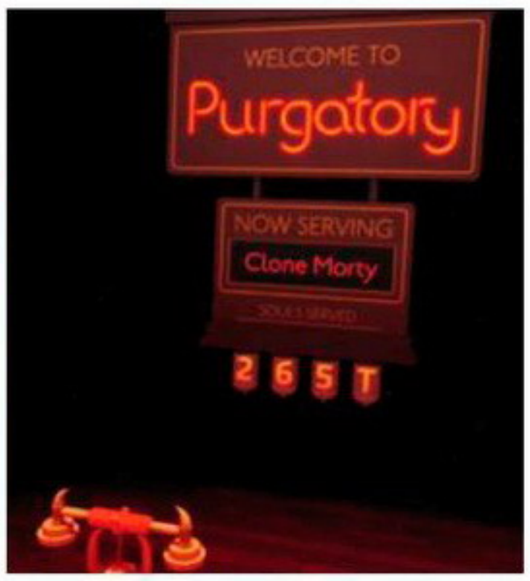
СТАРТОВОЕ МЕНЮ в игре – это гостиная, в которой полно отсылок

БЕСПОЛЕЗНАЯ ЛЕТАЮЩАЯ ГОЛОВА С ПАРОЙ РУК

В «Виртуальной Рик-альности» игрок берет на себя роль клона Морти, которого спроектировал Рик для выполнения повседневных дел. И на жизнь своего творения гениальному алкоголику наплевать с высокой колокольни. Первое, что получает Морти-клон после выполнения своего единственного задания, простейшей стирки вещей, – это выстрел в голову. Все, game over: игрок попадает в чистилище. Правда, дьявола сейчас нет на своем рабочем месте, так что администрация ада предлагает вернуться обратно, как позже выясняется, для выполнения других заданий Рика.

Оказывается, что мы не так уж и бесполезны. Каждое следующее задание Рика отличается от предыдущего. Игровые меха-

ДОСКА РИКА с чертежами и не только



«ВООБЩЕ-ТО мы не ожидали, что вы так быстро умрете...»

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: HTC Vive
СКОЛЬКО: 3 часа

ники постоянно чередуются между собой: сначала нам дают решить пазл, после просят обследовать окружающее пространство в поисках какого-нибудь предмета, затем вручают в руки пару бластеров и приказывают прикрыть космический корабль во время бегства. Притом даже одинаковые по типу задания отличаются друг от друга: каждое следующее добавляет к знакомой схеме что-нибудь новое. Например, в игре есть усовершенствованный мистер Мисикс – жизнерадостный искусственный болванчик, который полностью повторяет ваши действия. Сначала разработчики предлагают нам достать необходимую деталь, находящуюся вне зоны досягаемости. Для этого мы должны вызвать туда мисикса, подобрать предмет, как будто он лежит рядом с нами, а после бросить им в самого себя. Затем Рик приказывает нам заправить свой космический корабль «темной материей», чрезвычайно нестабильной жидкостью. При резком перемещении емкость взрывается, так что просто бросить ее не получится. Для решения этой проблемы придется включить фантазию – организовать из мисиксов живую цепочку и уже по ней перенести зловредную субстанцию к топливному баку. Любое занятие в Virtual Rick-ality увлекательно, потому что разработчикам удается виртуозно совмещать механики виртуальной реальности с элементами вселенной сериала.

ТО САМОЕ ИЗМЕРЕНИЕ С-137… ПОЧТИ

Мистер Мисикс, темная материя, ученый-социопат – все это будет сложно понять человеку, который не смотрел шоу. Однако Virtual Rick-ality и не рассчитана на рядового игрока. На самом деле вся игра – это одна большая отсылка к сериалу, что одновременно ее главный плюс и минус. Фанат понимает, куда он попал. Он знает, что надо делать с плюмбусом, зачем секретарь дьявола упоминает сычуаньский соус и почему при зарядке батареек создается новая планета, размером с игольное ушко. Игра прекрасно передает тот фирменный черный юмор Ройланда, за который все полюбили «Рика и Морти». «Четвертая стена» разваливается напрочь, а пасхалки наподобие «настоящих фальшивых дверей» вызывают искренний смех. Но в то же время складывается ощущение, что Virtual Rick-ality – это демка для VR, на которую натянули антураж мультсериала. Да, в ней есть оригинальные идеи и сюжетные моменты (и они хорошие, это правда!), но заимствований гораздо больше.

Перенос Рика и Морти в трехмерное пространство не прошел для них бесследно. Привычные по мультфильму персонажи с их мимикой выглядят… странно. Рик практически все время похож на невыспавшегося старика с полуоткрытыми глазами, под которыми замазали синяки, а Морти и вовсе пугает своим взглядом. Его лицо в обычном состоянии не выражает вообще ничего, что в совокупности с отсутствием бровей делает парня просто страшным. Когда дело доходит до заскриптованных сцен, то все становится не намного лучше: персонажи начинают казаться живыми, однако анимации их движений убогие и до ужаса деревянные.

■■■

В Rick and Morty: Virtual Rick-ality Джастин Ройланд и Owlchemy Labs воплотили все то, за что фанаты любят мультфильм. С одной стороны, игра воспринимается как отдельная полноценная серия или интерактивное кино, с другой – как оригинальный проект для VR. В ней есть недочеты, но это все равно отличная забава для шлемов виртуальной реальности в любимом многими сеттинге. ■

ПОРАДОВАЛО:
– фирменный юмор;
– разнообразие игровых механик;
– большое количество деталей и отсылок к мультсериалу.

ОГОРЧИЛО:
– небольшая продолжительность;
– персонажи плохо пережили перенос в 3D;
– гнетущая тишина, когда не происходит ничего интересного.

ВЕРДИКТ
Rick and Morty: Virtual Rick-ality – это отличное дополнение вселенной, в котором фанаты найдут много знакомого и интересного, но игра все еще ощущается демкой для VR-шлема, аттракционом на пару раз.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Отменно»

ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ Adult Swim Games
РАЗРАБОТЧИК Videocult
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, встроенная видеокарта

RAIN WORLD

НУ ДАВАЙ, ЗАПЛАЧЬ!

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Тут не живут люди. А если и жили когда-то, то все, что от них осталось, – руины и причудливые механизмы. Пустые заводы, обветшалые кирпичные стены, ядовитые воды... и среди всего этого – жизнь. Самая разная, странная, но схожая в одном: здесь каждый зверь стремится выжить. А погибнуть тут очень легко, особенно когда приходят дожди. Это не те ливни, от каких можно спрятаться под капюшоном или зонтом. Это смертельно опасное явление, уничтожающее любого, кто не успел скрыться в глубокой норе.

А вы – слизнекот. Вас таких много. Вы живете на огромном дереве большой семьей, но в поисках пищи иногда навещаете городские развалины. И в одном из таких походов вам не повезло: неожиданный дождь посеял панику. Вы бросились в ближайшее укрытие... Один неверный шаг, и слизнекот, еще маленький и неопытный, соскользнул вниз, прямо в темные пучины промышленного района.

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ МИР

Добро пожаловать в **Rain World**. Вы, как и ваш персонаж, понятия не имеете, куда попали. Вы привыкли к теплому дому и семье. Вы ели досыта и спали до отвала, но пришла пора взрослеть. Растерянный и заблудившийся, вы теперь сами по себе. Чтобы вернуться домой, предстоит пройти не одно испытание, встретиться не с одним врагом и решить не одну загадку. И помните – этот мир жесток ко всем.

Rain World – хардкорный платформер с элементами выживания. Перед вами огромный открытый мир, состоящий из тысячи шестисот с лишним локаций, постоянно меняющийся и невероятно опасный. Игра не прощает неосторожности, цена ошибки всегда одна: жизнь. Забудьте о том, чтобы проходить локации вслепую, просто запомнив маршруты и комбинации клавиш. Из-за процедурной генерации уровней вы все время будете на взводе.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: около тридцати часов

Сюжет при этом прост: от уровня к уровню слизнекот движется навстречу новым опасностям, чтобы добраться до сороди-

ТОТ САМЫЙ
арсенал
аборигенов

ИССЛЕДУЯ ЭТОТ МИР, можно нырнуть в самые потаенные его уголки...

...и пробудить гигантских плотоядных спрутов

чей. Вашей постоянной спутницей на этом пути станет Букашка (по крайней мере, мы ее назвали именно так), одно из немногих существ, не жаждущих вас сожрать. Букашка проведет через все круги ада этого разрушенного мира. Однако бездумно следовать за помощницей не выйдет, большую часть времени вы будете самостоятельно изучать окружающий мир.

В Rain World вы не любопытный исследователь и не отважный первопроходец. Вы просто стараетесь не допустить того, чтобы вас проглотили, разорвали на части, отравили или утопили. Чтобы выжить, придется разобраться в сложной экосистеме этого мира. Вы встретите самых разных представителей флоры и фауны и только на собственном опыте сможете понять, враг это, друг или что-то съедобное.

АНТИ NO MAN'S SKY

Rain World – это **No Man's Sky**, каким мы его надеялись увидеть. У вас нет сканера, который за километр увидит и определит любую угрозу, нет стойкой системы жизнеобеспечения, которая даже в ледяную бурю позволит спокойно добраться до спасительного корабля... Фауна тут не блещет бесконечным разнообразием, как у **Hello Games**, зато каждая особь требует индивидуального подхода.

Любое встреченное в Rain World создание таит какой-то секрет. Допустим, вы наметанным глазом различили на общем фоне нового врага – почти невидимую ящерицу. Так, тогда эту тварь можно просто обойти? Держите карман шире, оказывается, ящерица умеет выстреливать языком и может играючи затянуть вас в свою пасть.

Однако не стоит считать себя совсем слабым и беспомощным. Слизнекот не самый сильный боец, но ему на выручку приходят хитрость и изобретательность. Rain World не назначает вам роль в этой жесткой экосистеме, выбор вы делаете сами. Можете улепетывать от каждой опасности, запутывая врагов в лабиринтах узких проходов или ловко залезая подальше от них на балки и перекрытия. А можете схватить пару копий и выйти на бой. Или еще лучше – стравить двоих чудищ, а потом спокойно изучать локацию, пока те выясняют отношения.

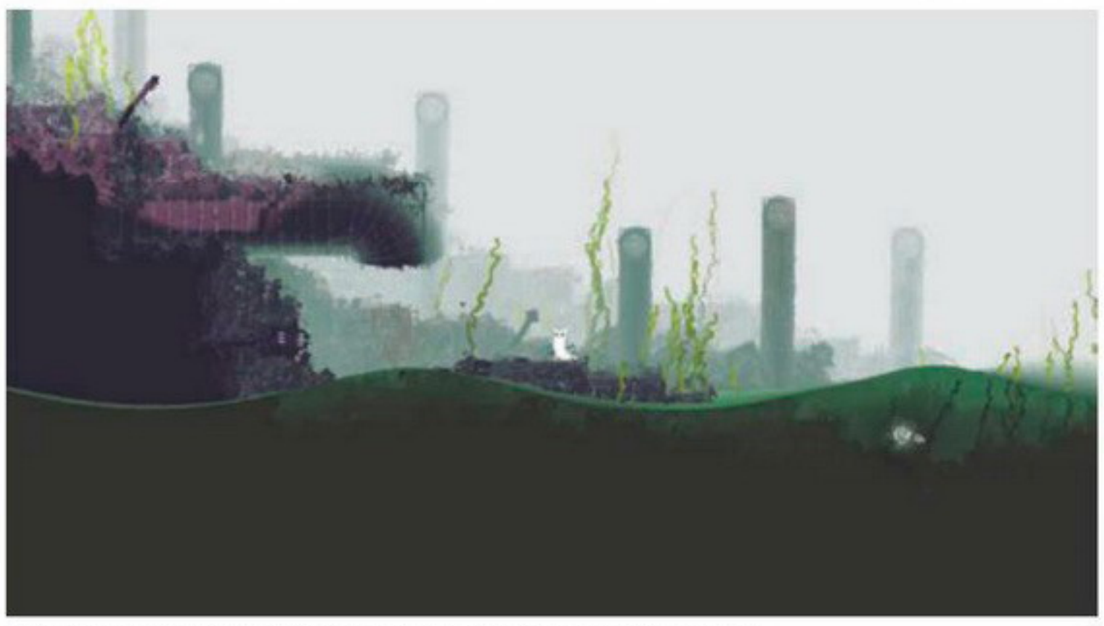
Игра нелинейна от начала и до конца. Мир разделен на несколько уникальных биомов, и каждый состоит из десятков разнообразных локаций. Маршруты следования выбираете вы. Набили руку, пристрастились к акробатическим кульбитам – вот вам путь, полный тайных лазов и сложных прыжков. Жаждете крови, вооружены камнями и взрывчаткой – шагайте напролом, рвите врагов на части, забивайте их до смерти. Или придумайте что получше, так тоже можно.

ТЫ – ЖЕРТВА, ТЫ – ХИЩНИК

К каждому препятствию придется найти свой подход. Например, проходя один из биомов, мы столкнулись с племенем або-

ВЕРДИКТ

ЭТОТ БЕЛЫЙ МЕРТВЫЙ комочек в пасти у огромной шипастой птицы – мы



В МОРЕ МЫ РАССЧИТЫВАЛИ встретить разных опасных тварей...

...но точно не таких исполинов!

ригенов. Уже наученные горьким опытом общения с местными, мы дали неприятелям бой, но индейцы быстро нашпиговали нас копьями. Тогда мы пошли другим путем и попытались просто пробежать мимо. Итог тот же: неудача. Еще несколько попыток развязать драку или проскользнуть мимо ни к чему не привели – врагов было слишком много.

В очередной раз ринувшись навстречу смерти, мы вдруг заметили, что индейцы угрожающе потрясают копьями... но не кидаются ими, если мы сами не вооружены. Мы жутко обрадовались и попробовали тихонько пройти дальше. Однако стоило сделать шаг за особый тотем, как в слизнекота снова полетели заостренные палки. Как же преодолеть это препятствие? Простой логикой.

Индейцы не трогают безоружного. Может быть, если мы принесем им дары, то они и на запретной территории на нас не накинутся? Мы таскали к их лагерю мертвых птиц, фрукты и шестеренки, но все тщетно. Пока не заметили, что уже где-то встречали жемчуг, увешивающий тотем. Готово: в обмен на блестящий камушек индейцы расступились и даже позволили взять пару гранат и разрывных копий из своих запасов.

Это работает снова и снова. Повторяем, за руку вас никто вести не будет. Да, иногда Букашка указывает путь или привлекает ваше внимание к полезной вещице, а перед дождем начинает активно верещать и подсказывать, где ближайший бункер. Но по большей части вам придется до всего доходить своим умом.

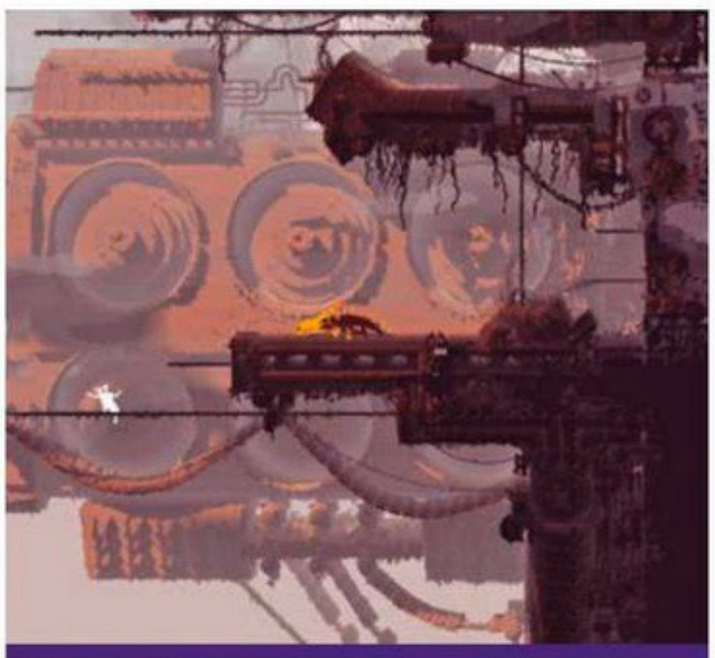
И в этом особенная прелесть Rain World. Грубо говоря, это игра для тех, кто любит думать. Вы можете дойти до финальных титров, выдержать все испытания и открыть одну из концовок (их в игре несколько), но не знать и половины секретов игры. Скажем, на некоторых уровнях вам встретятся синие зернышки, которые слизнекот никак не хочет кушать. Подвох тут в том, что они становятся съедобными только в том случае, если бросить их в воду и дождаться, когда они там разбухнут. Представляете, можно в панике носиться по локации в поисках пищи в самые последние секунды перед дождем и не знать, что еда прямо у вас под ногами.

Или вот: добравшись до моря, вы, скорее всего, будете старательно обходить каждую встречную медузу. Оно и правильно, от незнакомых тварей всего можно ждать. А ведь эта медуза совсем не опасна и даже наоборот – очень хороша на вкус.

ОТ КОСТРА ДО КОСТРА

В Rain World прекрасно всё. Внешний вид? Авторы создали своеобразный графический стиль, отчасти вызывающий в памяти работы Хаяо Миядзаки. Звук? Пасмурный, как и весь этот мир, эмбиент, а также детально проработанные звуки утопят

РИСКНУТЬ и нарвать ягод или поскорее убежать от фиолетовой ящерицы? Конечно, рискнуть! Но потом она нас все-таки съела



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Меню и настройки на английском, в самой игре текста нет.

вас в ностальгии постапокалипсиса. Звучит странно, но, поверьте, так и будет. Даже такая мелочь, как анимация передвижения, по-своему оригинальна и в то же время заставляет верить в каждое движение, в каждый вражеский выпад, шаг, взмах крыла и удар щупальца.

Что до символизма в сюжете, то тут сложно что-то сказать наверняка. Ситуация складывается такая же, как в **Limbo**, **Inside** или много еще каких инди-проектах. Из истории забавного слизнекота, а также из истории мира, где тот очутился, каждый вынесет что-то свое. Можно свести все к путешествию по загробному царству или, наоборот, увидеть здесь аллюзию на течение самой жизни, опасное и беспощадное. Или, может быть, авторы скрыли в игре социальный подтекст и на примере извращенной природы своего мира намекают нам на проблемы экологии? Ничего нельзя сказать наверняка – да и не надо.

После выхода Rain World на игру обрушился шквал жесткой критики. И не со стороны игроков, те в массе своей были довольны игрой, а со стороны авторитетных изданий и обозревателей. И о чем они говорили? Что игра слишком сложна. Что она раз за разом устраивает подлянки и убивает вас, возвращая к последнему сохранению в бункере. Что механика спячки и поиска бункеров сильно ограничивает возможности игрока. Что точки сохранения встречаются слишком редко, а добраться до них бывает очень трудно.

В общем, все, за что пресса ругала Rain World, она же восхваляла в **Dark Souls**. Да, быть слизнекотом тяжко. Но нет – Rain World вовсе не трудна сверх меры. Просто относиться к ней как к стандартному платформеру – огромная ошибка. Здесь всему нужно учиться заново. И если вы поймете правила этого мира, научитесь мыслить в его ключе, то сложности уступят место незабываемым впечатлениям от одной из самых оригинальных игр последних лет.

■■■

При этом все, о чем мы рассказали, сделали четыре человека. А если уж совсем честно, то два. Юар Якобсон (Joar Jakobsson), отвечавший за графическую и программную часть, и Джеймс Праймэт (James Primate), на чьей совести звук и музыка. Они создавали проект своей мечты. Но то, что вышло, превзошло любые ожидания. ■

ПОРАДОВАЛО:
– непередаваемые эмоции после каждой победы;
– ярость после каждого проигрыша;
– самобытная экосистема, живущая своей жизнью;
– уникальный и живой игровой процесс;
– атмосферный графический стиль.

ОГОРЧИЛО:
– игра не для всех.

ВЕРДИКТ
Если вам хватит воли стерпеть все издевательства Rain World, вы поймете, что эта игра – не просто удачный инди-платформер, но маленький шедевр.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,5
«Великолепно»

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Vision Games Publishing
РАЗРАБОТЧИК PaperSeven
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-550 2,5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

BLACKWOOD CROSSING

ПРИНЦЕССА ФИННЛЯНДИИ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Тот, кто рос с братом или сестрой, подтвердит, что перманентная любовь, забота и преданная дружба ближайших родственников – не более чем голливудская выдумка. А уж если между ними есть разница в возрасте, то количество поводов для споров, ссор, упреков и драк увеличивается в геометрической прогрессии. На переход от мирного сосуществования к кровавым распрям порой и секунды не требуется. Впрочем, конфликт зачастую сходит на нет столь же быстро.

Многие особенности братского и сестринского взросления в полной мере раскрываются в **Blackwood Crossing**, дебютной игре британской студии **PaperSeven**, основанной выходцами из диснеевской **Black Rock Studio**.

СТРАНА ФИННЛЯНДИЯ

Девочка-подросток Скарлетт идет по вагонам поезда, мчащегося через неразличимо скучную сельскую местность. Она пытается догнать и урезонить не в меру разыгравшегося младшего брата. Еще несколько лет, а то и месяцев назад она с радостью присоединилась бы к шалостям Финна, но теперь-то она уже почти взрослая. Она даже ходила на свидание, и не один раз, а два или три!

Реплики Скарлетт, которыми она пытается вразумить нахального братца, звучат не особо искренне. Ей скучно вникать в детские проблемы мальчишки, мнящего себя супергероем в алом плаще, королем придуманной страны Финнляндии (с двумя «н», к родине муми-троллей отношения не имеет). Но и позволить ему громить

ПОЗЫ НОСИТЕЛЕЙ картонных масок неестественны. Это потому, что те стоят не на своих местах

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: четыре часа

поезд нельзя, ведь она за него в ответе, и что скажут другие пассажиры...

Стоп, да здесь же никого нет!

Blackwood Crossing с самого начала уходит от реализма. *«Это сон, всего лишь сон!»* – упорно повторяют нам с самого начала. Логика сновидения оправдывает и странный поезд, где разбросаны чужие вещи, но нет и следа пассажиров, и внезапные появления дедушкиной теплицы на месте кабины машиниста, и вырастающее посреди вагона дерево. В игре не так уж много локаций, но по мере продвижения по сюжету они меняются до неузнаваемости. И эти изменения тоже становятся частью истории.

Добавляют сюрреализма и второстепенные герои. Их реплики могут показаться высокопарными, слишком уж литературными либо театральными, да и озвучены как-то халтурно. Люди так не говорят. Но вы посмотрите на них – это же пиксельные призраки в аляповатых картонных масках! Это лишь воспоминания, слепки прошлого, некие образы людей, живших рядом со Скарлетт и Финном.

И когда мы к ним присмотримся, станет ясен ответ на простой вопрос: для кого этот сон?

ПРИНЦЕССА СКАРЛЕТТ

Много лет назад вышла игра, породившая целый жанр «симуляторов ходьбы». Изначально **Dear Esther** от студии **The Chinese Room**, собственно, и игрой-то не была – так, модификация на дружелюбном движке Source. Но по ее стопам пошла **Gone Home**, показавшая, что в обыденной жизни простых людей не меньше интересного, нежели в спасении человечества, борьбе со всемирным злом и решении проблем каких-нибудь андроидов.

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ. Скоро он перестанет быть новым и чистым

А потом жанр начал расти и развиваться. В **Beyond Eyes** нам пришлось «ослепнуть» и пережить настоящую детскую трагедию. В **Among the Sleep** за спиной ожившего плюшевого мишки оказались острые семейные и социальные проблемы. А потом авторы **That Dragon, Cancer** нарушили табу, рассказав о смертельной болезни, причем болезни ребенка, без всяких смягчающих фантазий вроде чудесного исцеления.

В некотором роде Blackwood Crossing – зеркальное отражение That Dragon, Cancer. Если в истории обреченного мальчика лейтмотивом шла подготовка к неминуемой смерти, то Скарлетт и Финна поезд везет к пониманию того, как разные люди справляются с утратой.

Брат и сестра потеряли родителей, их вырастили дедушка с бабушкой. Немудрено, что старшая сестра частично заменила Финну мать. В детских рисунках принцесса Скарлетт сражается с драконами, защищая брата, а в детском домике на дереве не так просто разделить «зоны влияния» брата и сестры.

Но все меняется. Скарлетт выросла, и новая взрослая жизнь ей интереснее, чем придуманная Финном страна Финн-

ВЕРДИКТ

ИСПРАВИТЬ МОЖНО
не всё. И далеко
не всегда

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра не поддерживает русский язык.

В СОВРЕМЕННУЮ ИСТОРИЮ странным образом оказывается вплетен умерший больше ста лет назад мальчик Айзек

ляндия. А мальчик теряет не просто подругу по детским забавам. Если Скарлетт хоть немного помнит родителей, то Финн был еще слишком мал, когда остался сиротой. Сестра была ниточкой, связывающей Финна с матерью и отцом, которых он любит, но совершенно не помнит.

И вот теперь эта ниточка рвется.

БУМАЖНЫЕ БАБОЧКИ

В трехчасовую игру уместилась не слишком сложная, но трогательная и грустная история о любви и ненависти, о жизни и смерти, а также о том, как самые близкие люди могут не понимать друг друга. В этой истории нет сенсаций, и даже о важных поворотах можно догадаться заранее. Но рассказана она аккуратно и с любовью: вам не придется читать традиционные простыни дневников, а пересказ событий подан через призму сна-воспоминания.

Чтобы догнать Финна и помочь ему, придется постоянно решать головоломки, в том числе необычные, оригинальные и прекрасно вплетенные в нить сюжета. Лучшие из них – деление по парам участников воспоминаний, когда нам надо из двух отдельных реплик составить связный диалог и узнать еще один крохотный фрагмент истории.

Но вся остальная квестовая часть производит эффект гитариста, злоупотребляющего sub-аккордами: вроде бы вот-вот мелодия должна разрешиться в мажор, но вместо этого мы получаем лишь нарастание ожидания. Механики возникают из ниоткуда и исчезают в никуда, не получая должного развития, задачи не становятся сложнее и интереснее, а обретенный опыт рассеивается в ясном небе Финнляндии, оставаясь невостребованным.

По мере прохождения Скарлетт получает магические способности. И первая из них, «вдохнуть жизнь», вопросов не вызывает. Старшая сестра хорошо рисует, и бабочки у нее выходят натурально живыми. Да и все прочее получается лучше, чем у десятилетнего брата, с чьей точки зрения это и правда видится волшебством. Умение развеивать тень тоже отнесем к навыкам сестры-защитницы, хотя используется оно лишь в паре заданных мест. Как и прочие волшебные приемы: мы не можем пользоваться обретенными навыками по своему усмотрению, не говоря уже о том, чтобы скомбинировать их для решения задачи.

А способность переноса огня производит впечатление художественного «костыля». К реальности она не привязана, смыслового посыла не несет. Вдобавок трудно объяснить, почему для гашения двух одинаковых пожаров мы применяем вначале огнетушитель, затем волшебное умение.

ТЫ СДЕЛАЛ ЭТО!

Игроки любят достижения? Так давайте же их порадуем! Вероятно, именно так рассуждали авторы Blackwood Crossing. Хотя игра коротенькая и простая, достижения мы получаем едва ли не на каждом шагу. Ощущается даже некоторая снисходительность: ты смог открыть дверь? Браво! О, ты решил задачку? Фанфары, туш!

Активные области сделаны совсем маленькими, что при обзоре от первого лица заставляет тратить уйму времени на пляски вокруг предполагаемой «горячей точки». Чтобы поговорить с кем-то, надо буквально уткнуться ему в лицо, что по меньшей мере странно.

■■■

Blackwood Crossing не слишком соответствует определению «симулятор ходьбы» хотя бы потому, что пространства для ходьбы у нас здесь не так много. Однако с классическими представительницами жанра игру роднит упор на жизненную историю, узнаваемые переживания и смелость говорить о не самых типичных для игр темах. ■

ФИНН НЕ ЛЮБИТ ухажера сестры и даже картонную маску для него не собирается выделять. Хватит с него и пакета!

ПОРАДОВАЛО:
– удачное использование логики сна;
– непривычно взрослая тема;
– узнаваемые жизненные ситуации;
– прекрасный главный герой;
– очаровательный мир с занятными деталями.

ОГОРЧИЛО:
– о неожиданных поворотах предупреждают миганием лампочек за два квартала;
– магия плохо прикручена к сюжету;
– неуместный пиксельхантинг;
– герои далеко не у всех вызовут сочувствие и симпатию.

ВЕРДИКТ
В Blackwood Crossing короткий простой сюжет, незамысловатые загадки и всего три небольшие локации. Но сказочное преображение обычных мест, чудесное звуковое сопровождение, замечательный живой Финн и аккуратная, продуманная подача сюжета делают игру необычным и запоминающимся приключением.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ЖАНР Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ Tequila Works
РАЗРАБОТЧИК Cavalier Game Studios, Tequila Works
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel i5-3450 3,1 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

THE SEXY BRUTALE

С БЛЕК-ДЖЕКОМ И МАСКАМИ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Порой сновидения кажутся до жути реальными. И, когда просыпаешься, вдруг понимаешь, что это был вовсе не сон... а если и сон, то с реальными последствиями, которые можно тут же увидеть. Странная ситуация, ничего не скажешь. Но именно в такой ситуации оказался главный герой игры **The Sexy Brutale**.

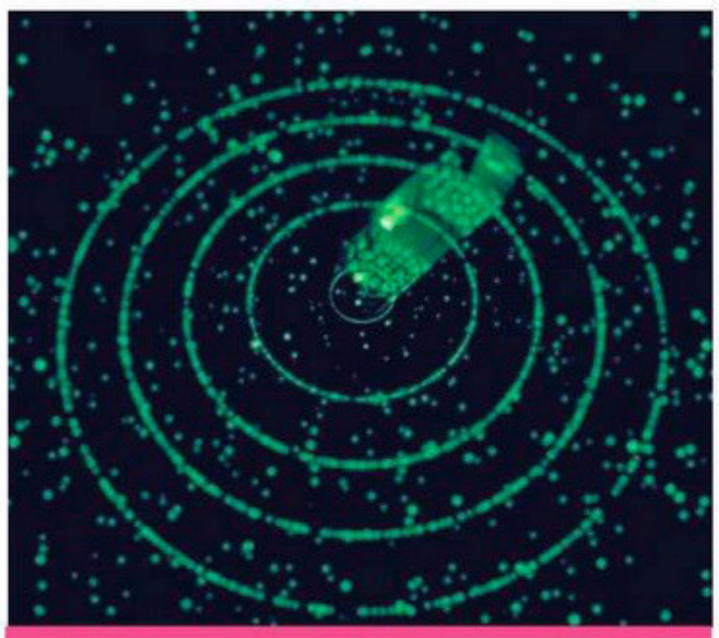
ВРЕМЯ ДЛЯ ОТКРОВЕННОГО И НЕПРИКРЫТОГО ПАЗЛА

В конце прошлого века головоломки в игровой индустрии (**The Dig**, **The 7th Guest**) пользовались большой популярностью. Сейчас их стало гораздо меньше, и потому каждая такая игра, какой бы она ни оказалась, привлекает внимание поклонников жанра. Так было с **Portal**, **Braid**, **The Witness**, **Fez** и другими. Вот и с The Sexy Brutale вышло так же.

Эта игра намекает на что-то сладострастное, запретное и в меру необычное. Манит эффектными образами и мрачной таинственностью сюжета, будоражит слух потрясающей музыкой и удивляет загадками. И все это уже в самом начале. И это при том, что завязка сюжета далека от оригинальности. Есть таинственный клуб-казино, и у него недавно сменился владелец. В честь этого в клуб пригласили самых известных жителей здешнего мира, и у каждого свои тайны, характер, личные особенности и маска – в клубе проходит маскарад или что-то вроде того. И все бы закончилось отличной вечеринкой, но неожиданно один из гостей погибает при загадочных обстоятельствах.

Распутать преступный клубок предстоит главному герою, как только игроку передадут управление и на экране появится интерфейс. Лаконичный и простой. Одной кнопкой слушаем, что происходит вокруг, другой подсматриваем в замочные скважины. С помощью мыши оглядываем окрестности и перемещаемся по локациям.

На первый взгляд все просто и очевидно, но это пока не услышишь тиканье часов. Настоящих часов. Все события происходят в реальном времени: если на самом деле прошло пять минут, то и в игре стрелка часов отсчитает столько же. А за это время может произойти многое. Например, кто-нибудь в кого-нибудь выстрелит из пистолета или же из окна вывалится один из посетителей казино.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на английском языке.

ПОДУМАЙ О СЕКУНДАХ ИНОГДА

Будьте готовы к тому, что с первого раза никого не удастся спасти и пройти дальше по сюжету. Захочется рассматривать интерьеры особняка, читать подписи под картинами на стенах, вникать в суть истории и постоянно слушать, что происходит

ОСОБНЯК БОЛЬШОЙ, можете не сомневаться

ПОСЕЩЕНИЕ КАЗИНО обещает быть веселым

вокруг. Где-то хлопнут дверью, раздастся громкий хохот, а потом вдруг настанет такая тишина, что станет даже жутко.

И тут мы походим к главному: любую миссию можно перемотать к началу. А вот насколько далеко, зависит от конкретного уровня и от того, как далеко вы продвинулись по сюжету. Перемотку времени предстоит использовать постоянно – с первого раза никак не узнать, как предотвратить кровопролитие, тот или иной инцидент. Только после нескольких попыток выстраивается занятная картинка, когда вы уже в курсе, кто и зачем хлопнул дверью, что означают странные скрипы за стеной и, самое главное, что нужно делать.

Спасая участников таинственной вечеринки, мы открываем и новые способности для себя любимого: оказывается, достаточно завладеть чужой маской! Об этом вам однажды поведает таинственная незнакомка. Да-да, невольно вспоминается картина «С широко закрытыми глазами» с Томом Крузом в главной роли…

Теперь, обладая новенькой маской, можно переводить стрелку стационарных часов или перематывать время вспять не к самому утру, а на час-другой назад. Это полезно при раскрытии сложных убийств, когда необходимо спасти нескольких героев за отведенное время и при этом не попасться на глаза преступнику.

А чтобы не засветить себя, приходится не только постоянно слушать, что происходит в таинственном особняке, но и подглядывать в замочные скважины. И главное – тоже в определенный момент! Тут вообще все завязано на времени и часах. Так, явившись раньше или позже положенного срока, рискуете ничего не увидеть в щель или узреть совсем не то, что необходимо для раскрытия преступления. А ведь за подглядыванием могут еще и застукать!

Вот и получается, что на выходе имеем довольно нетривиальный набор развлечений – приходится читать, смотреть и даже слушать *на время*. А еще запоминать посетителей странной вечеринки в лицо: где и кто прошелся, что сказал, куда посмотрел и зачем скрылся в соседней комнате.

RELAX, TAKE IT EASY

Наконец, The Sexy Brutale визуально весьма самобытна. Эффектный дизайн уровней (кресла в комнатах особняка, книжные шкафы и портреты на стенах хочется подолгу рассматривать), замечательная работа со светом и тенями – игра у **Cavalier Game Studios** и **Tequila Works** вышла стильная. И пускай камера в игре изометрическая, это только добавляет особого шарма.

Отдельной строкой упомянем саундтрек. Когда слушаешь игровую музыку, создается впечатление, что находишься в дорогом сигарном клубе. Потрескивает камин, доносится бодрый джаз, в дыму отражается свет винтажных фонарей... Остается только плеснуть себе в бокал немного шотландского виски – для полноты ощущений.

■■■

Неужели все так хорошо, спросите вы. Не совсем. Основная проблема заключается, как ни странно, в самой перемотке времени. Фактически The Sexy Brutale не мешает вам крутить стрелки часов неограниченное количество раз и методом проб и ошибок выявлять правильные пути решения загадок. Такое вот узаконенное читерство.

Впрочем, The Sexy Brutale все же удалась. Игра подкупает лаконичностью и медитативной динамикой. Вроде бы и надо торопиться, и часы постоянно тикают, вокруг что-то происходит... но вместо раскрытия очередного убийства хочется разглядывать апартаменты казино и его гостей, слушать музыку и думать о том, почему такие головоломки выходят настолько редко. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: пять часов

ПОРАДОВАЛО:
– музыка;
– эффектный дизайн уровней;
– необычный сеттинг;
– время – главный элемент геймплея.

ОГОРЧИЛО:
– повторное прохождение покажется скучным.

ВЕРДИКТ
В The Sexy Brutale уникальная атмосфера, в хорошем смысле запутанный сюжет и масса загадок, решить которые поможет время. В прямом и переносном смысле этого слова. Поклонникам головоломок – рекомендуем.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: два часа

ЖАНР Приключение, головоломка
ИЗДАТЕЛЬ Double Fine Productions
РАЗРАБОТЧИК Double Fine Productions
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4 + PSVR

PSYCHONAUTS
IN THE RHOMBUS OF RUIN

ТЕЛЕКИНЕЗ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Двенадцать лет назад наша рецензия на игру **Psychonauts** закончилась фразой *«Лучше наслаждайтесь моментом, когда еще мы увидим столь роскошную аркаду?»*, и с тех пор наши впечатления не изменились. «Психонавты» и сейчас оригинальная, где-то непонятная, местами сложная, но при этом эффектная и веселая игра про Разпутина – молодого парня, путешествующего по мыслям различных персонажей и переживающего на себе всевозможные эмоции. Но кто бы мог подумать в 2008 году, что начало первых «Психонавтов» окажется пророческим, – ведь для посещения ментальных миров Раз надевает очки. Точно так же, как мы надевали PlayStation VR для знакомства с **Psychonauts in the Rhombus of Ruin**.

МОСТ В ПАРАЛЛЕЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ

Прежде чем начать погружение в виртуальную реальность, напомним, что Psychonauts in the Rhombus of Ruin – это не вторая часть, а VR-переход от первой части ко второй, которая должна выйти в 2018 году. После событий оригинала Разпутин все-таки стал кадетом школы психонавтов и получил предложение сделаться агентом, без испытательного срока и других проверок.

По случаю такой радости он отправляется домой вместе со своим отцом и другими агентами, но в дороге на них обрушивается неприятная новость: глава психонавтов Труман Занотто похищен таинственными врагами. Пикантности ситуации добавляет то, что вместе с Разпутиным и компанией путешествует Лили, его подружка и по совместительству дочь Занотто, и она, понятное дело, беспокоится об отце.

Игрок получает доступ к управлению персонажами как раз в тот момент, когда все узнают новость, но некоторые особенности виртуальной реальности заметны уже в главном меню. Например, вы выбираете, начать ли новое прохождение или продолжить игру, движениями головы, что позволяет сразу привыкнуть к ориентирам.

Привыкание занимает максимум секунд десять. С первых же кадров игра бросается на игрока с вопросом *«Где же ваш VR был раньше?»*. Вопрос вполне логичный не только потому, что всю первую часть мы вместе с Разпутиным разгуливали по фантазиям персонажей и смотрели на мир их глазами, но и потому, что в игре всегда был важен телекинез, отлично работающий в VR.

И в Psychonauts in the Rhombus of Ruin это замечаешь сразу же. Первые минут пятнадцать совершенно не хочется двигаться по сюжету – вместо этого тянет разглядывать каждый уголок необычного летательного аппарата, рассматривать стены и потолок, даже пол изучать! Добавьте к этому возможность залезть под каждое кресло, высунуться в иллюминатор, и вы поймете, что на первых порах и впрямь не до заданий. Все настолько красиво и интересно, что хочется только изучать окружение и читать надписи на экранах и в

КАК И ПРЕЖДЕ, Разпутин без раздумий бросается друзьям на выручку

книгах. Даже туалетная бумага приобретает не только сюжетный смысл, но и фактуру: например, из рулонов при желании можно построить пирамидку.

НОСОМ В ПОДУШКУ!

А потом замечаешь, что интерактивных объектов на уровне очень много и со всеми можно взаимодействовать. Увидели объект, зажали кнопку на геймпаде и двигаете головой, если речь идет о вертикальном перемещении, или же подтягиваете левым стиком к себе.

И тут VR работает во всей красе: каждая нитка на подушке, каждая буква на обложке книги выглядит так, словно вы сами смотрите на нее. Более того, максимальное приближение заставляет реагировать все рецепторы организма. Так, если подтянуть любой объект к глазу, последний сразу же захочется инстинктивно закрыть.

Конечно, стартовая локация во многом ознакомительная и позволяет освоиться, но именно в ней понимаешь, насколько удобным может быть VR в приключенческом жанре. Все объекты можно рассмотреть и изучить в мельчайших подробностях. Эти детали предельно естественно выглядят в декорациях «Психонавтов», словно бы Тим Шейфер знал, что его игра когда-нибудь будет поддерживать устройства виртуальной реальности.

Все последующие уровни выполнены в стиле классических приключенческих игр с элементами головоломки. Мы переключаемся между головами персонажей, видим ситуацию не только перед глазами, но со всех сторон, попадающих в наше поле зрения. Нужно только активно крутить головой, чтобы все разглядеть.

Нельзя сказать, что с VR-элементами все гладко. Все-таки основа игры – головоломки, что автоматически означает изобилие в каждой локации объектов, получивших эффект глубины: в каждый угол теперь можно всмотреться, немного придвинувшись к камере. Но это не помогает, когда речь идет о каком-нибудь мелком объекте, который нужно найти и «выделить» взглядом. Тут следует очень аккуратно двигать головой до того момента, пока нужный объект не подсветится. Да, это придирка, но иногда бывает неудобно.

ВИЗУАЛЬНО игра просто прекрасна. От VR-проекта и не ждешь такого качества графики

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью на английском языке.

ИГРА В ВИРТУАЛЬНОСТЬ

С точки зрения игры как таковой Psychonauts in the Rhombus of Ruin неоднозначна. Она очень эффектно выглядит, не вызывает дискомфорта даже после часа игры, ласкает слух отменным звуком и радует глаз выверенным дизайном. Но игрового процесса в этом всем немного.

Все персонажи статичны. Возможностей по взаимодействию с окружающим миром мало, интерфейса нет вовсе, а подсказки настолько лаконичные, что к решению очевидных загадок часто подходишь неочевидными методами. Из игровых механик есть только телекинез и пирокинез. Мы или притягиваем вещи, или поджигаем их огненным лучом, исходящим откуда-то изо лба. Правда, само притяжение выполнено очень зрелищно: зажав кнопку на геймпаде и посмотрев на шторку иллюминатора, эту шторку удастся закрыть или открыть движением головы вверх-вниз.

Несмотря на это, базовый геймплей, который без VR стал бы рутиной, здесь обретает новые краски и смысл. Ведь все, что происходит, вы видите собственными глазами и именно с той перспективой, с какой видели бы в реальной жизни. Объекты получили очертания, а расстояния стали осязаемы: дальний угол сделался взаправду дальним, а у высокого персонажа будет совсем иной угол обзора, нежели у героя пониже ростом.

■■■

В итоге получилась притягательная аркада, от которой в прямом смысле слова трудно оторвать взгляд. Она будет совершенно непонятна тем, кто никогда не играл в оригинал и не знаком с творческими изысками Тима Шейфера. Но именно эта игра способна продемонстрировать мир виртуальной реальности в таком виде, в каком его задумывали разработчики. Все симпатично, эффектно и необычно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– одно из лучших использований VR-технологии;
– стильный мир;
– связь сюжета с двумя частями «Психонавтов»;
– необычное управление.

ОГОРЧИЛО:
– малая продолжительность игры;
– отличная демонстрация VR-технологий, но для хорошей игры этого мало.

ВЕРДИКТ
Одна из самых удачных игр для PlayStation VR. Кажется, будто оригинал нарочно создавали для того, чтобы в будущем на его основе выпустить игру для устройств виртуальной реальности. Однако для отличной игры этого мало. Psychonauts in the Rhombus of Ruin – забавное развлечение на пару часов, не более того.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Достойно»

ЖАНР Приключения **ИЗДАТЕЛЬ** Telltale Games **РАЗРАБОТЧИК** Telltale Games **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One, iOS, Android
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES: EPISODE 1 – TANGLED UP IN BLUE

АННА БРАСЛАВЕЦ

Студия **Telltale Games** выпустила уже с десяток проектов, где игрок сам решает, как будет развиваться сюжет: **The Wolf Among Us**, **The Walking Dead**, **Game of Thrones**, прекрасная во всех отношениях **Tales from the Borderlands**... Еще чуть-чуть, и по количеству адаптированных произведений франшиза догонит бесконечную серию LEGO. Ну а в этот раз очередь дошла до вселенной **«Стражей галактики»**. Посмотрим, что принесла нам история о говорящем еноте и обаятельном живом дереве в интерпретации Telltale.

МЫ КОМАНДА!

Главным героем в новом приключении «Стражей» ожидаемо стал Звездный Лорд. Но куда Питер Квилл без своей разношерстной команды? Правильно – никуда! Поэтому рядом с ним неизменно находятся взбалмошный енот Ракета, простоватый, но добродушный Грут, одержимый местью Дракс и ослепительно красивая, но от того еще более опасная Гамора. И все у этой пятерки по-старому: нужно заработать денег, убить Таноса, сбежать от космической полиции... В общем, они нисколько не исправились. И это чудесно.

Из второстепенных персонажей в игре вы встретите Йонду, мать Звездного Лорда, титана Таноса, труп титана Таноса (у него отдельная роль), бойцов корпуса «Нова», кровожадных крии и... Говарда-утку?! Внезапнейшую отсылку к нему можно отыскать в электронной почте Питера. Мелочь, а приятно.

Тем, кто знаком только с одноименным фильмом, облик героев покажется странным. Гамора приобрела желтые круги вокруг глаз, этакий космический макияж, Дракс стал зеленым и, судя по всему, «пластилиновым». Да и Квилл ни капли не похож на Криса Пратта.

Причина «редизайна» в том, что Telltale, как и в случае с «Ходячими мертвецами», больше опиралась на комикс-первоисточник, нежели на хитовую экранизацию. Это в какой-то степени развязало разработчикам руки, ведь в киновселенной Marvel Танос назначен самым-пресамым главным злодеем, с которым супергерои будут сражаться всем миром. А здесь вызов титану нагло бросает банда космических неудачников.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра переведена субтитрами.

БОТИНКИ С СЕКРЕТОМ

В Telltale решили добавить в новую игру несколько фишек, разнообразящих геймплей. Всегда хотели пострелять с двух рук? Звездный Лорд даст вам такую возможность! Используйте поочередно правую и левую кнопку мыши, обстреливая врагов. Правда, весело это только в первый раз, во второй скучно, в третий раздражает. А еще в некоторых боях придется зажи-

РАКЕТА, как всегда, отпускает колкости по поводу всего, что видит

ВСЯ БАНДА в сборе!

ЗВЕЗДНЫЙ ЛОРД И ЕГО ПЛЕЕР НЕРАЗДЕЛЬНЫ

У Питера хороший музыкальный вкус, некогда привитый матерью. В его наушниках всегда играет настоящая классика! Да и весь фильм сопровождается прекрасными мелодиями: Jackson 5, David Bowie, Rupert Holmes. В общем, «Стражи галактики» и хорошая музыка идут рука об руку. Это отметили и в Telltale. Все достижения за первый эпизод, а также само его название – это песни, нестареющие хиты. Приятное внимание к деталям дополняет атмосферу игры.

КОСМОВОДЕВИЛЬ

По духу первый эпизод Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series безумно похож на Tales from the Borderlands. Герои стараются шутить, язвить и вести себя совершенно бесшабашно. Но, к сожалению, получается это очень ненатурально. Конечно, временами фразочки Ракеты или самого Питера попадают в самую точку и вызывают улыбку, но чаще шутки и комичные моменты угадываются заранее. Это портит эффект.

О чем еще хочется сказать, так это о моральном выборе, которым славятся игры от Telltale. В первом эпизоде не было ни одного момента, когда вам с тяжелым сердцем приходилось решать, какое из двух зол можно считать меньшим. «Стражи» подкидывают вам задачки: кто пойдет с вами на боевую вылазку, кому продать мощный артефакт... Но все это нисколько не цепляет. Ответственность не ложится на плечи тяжким грузом. Это не идет игре на пользу. После душераздирающих драм в предыдущих сериалах мы вправе ожидать большего.

Зато в Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series прекрасно поставлены бои. В схватках вам дадут поиграть за всех: совершить мощный волевой рывок Драксом, пострелять за Звездного Лорда, метнуть кинжал за Гамору и даже оглушить врага огромным камнем за Грута. Это помогает по-настоящему прочувствовать командный дух. И это замечательно – сражения теперь не просто QTE, а почти что реальная схватка со злом.

■■■

Первый эпизод Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series после такого длительного ожидания не производит должного впечатления. Мы не спорим, что фанаты придут в восторг, но, если вы далеки от всего этого, у вас может не возникнуть желания проходить историю дальше. Некоторые говорят, что сериал стоит бросать смотреть, если не затянуло после первой серии. «Стражи галактики» от Telltale как раз не затянули. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: два часа

мать **Shift+E** или **Shift+Q**, как в теллтэйловском же «Бэтмене». Добавляет ли это сложности? Нет. Ведь времени у вас предостаточно.

А теперь о специфике космического сеттинга. Еще по фильму мы помним, что у Питера Квилла целая куча примочек: реактивная обувь, шлем, позволяющий дышать в безвоздушном пространстве, коммуникатор для связи. В игре все это тоже есть. Звездный Лорд умеет летать, и потому некоторые локации делятся на уровни по высоте. Будьте готовы, что придется осматривать не один этаж, а, например, три. Рация позволит вам всегда держать связь с членами команды (передатчики дали всем, кроме Грута, – дискриминация!). А сканер времени позволит отматывать время назад и наблюдать за событиями недавнего прошлого. Возможно, фанаты франшизы от такого многообразия придут в восторг. Всем остальным, к сожалению, придется туго.

ПОРАДОВАЛО:
– отменные сцены боя;
– подходящие музыкальные вставки;
– внимание к деталям;
– похмельный синдром у Грута.

ОГОРЧИЛО:
– нехватка экшена;
– не всегда смешные шутки;
– отсутствие сложного морального выбора;
– «пластилиновые» модельки персонажей.

ВЕРДИКТ
Игра старается быть похожей на фильм, на комикс и на Tales from the Borderlands. Но, как известно, за двумя зайцами угнаться невозможно, а за тремя и подавно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ Team17 Digital Limited
РАЗРАБОТЧИК Playtonic Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив, общий экран
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
НЕОБХОДИМО Intel i5-2500 3,3 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

YOOKA-LAYLEE

ПРЫЖОК В БЕЗЗАБОТНОЕ ДЕТСТВО

АЛЕКСАНДРА МИЛОСЛАВСКАЯ

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Текст игры переведен на русский язык. Сносно.

Выходцы из **Rare** подарили нам не одну хорошую игру. Их давние проекты из серий **Banjo-Kazooie** и **Donkey Kong** до сих пор остаются в памяти фанатов как платформеры высшей лиги. Новая работа студии Playtonic, **Yooka-Laylee**, появилась на свет исключительно благодаря народной любви. Шутка ли, на Kickstarter игра установила новый рекорд – за пять с половиной часов собрала более миллиона долларов.

ПЕРЕВЕРНЕМ СТРАНИЧКУ

Формула игры проста. Есть два милейших персонажа – Юка (Yooka), героическая ящерица, берущая на себя тяжелую работу, и фиолетовая летучая мышка Лейли (Laylee), которая сыплет саркастическими замечаниями и оказывает нашему зеленому другу поддержку своим сонаром, крылышками и иными скрытыми способностями. Задача у двоих друзей – победить злобного и мерзкого Капитал-Б (Capital B), владельца одноименной корпорации, а этот мерзавец с помощью огромного пылесоса собирается завладеть всеми книгами, чтобы превратить их в чистый доход.

Помимо простой литературы, в большой пылесос попадает найденный героями волшебный фолиант с говорящими страничками. Такой мощный, что тот, кто обладает им, может завладеть всем миром. Благо некоторые странички потерялись в разных мирах, так что у Юки с Лейли есть шанс собрать трактат раньше, чем зловещий шмель и его гениальный помощник Доктор Квак (Dr. Quack).

По сути, перед нами духовная наследница проектов «золотой эры» трехмерных платформеров. Yooka-Laylee без ложной скромности давит на ностальгию, заставляя игроков со стажем вспомнить и **Super Mario 64**, и Banjo-Kazooie, и **Spyro**, и прочие **Gex** с **Crash Bandicoot**. С ними разработку Playtonic Games роднит и цветовая палитра, и мультяшный стиль, и геймдизайн. Если вы отчаянно тоскуете по добрым консольным игрушкам конца 1990-х, Yooka-Laylee запросто способна ранить вас в самое сердце и вынудить пустить слезу радости.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Тем не менее, несмотря на все ностальгические прелести, яркость красок, смешных персонажей, тонны юмора и забавных отсылок, у игры все равно есть проблемы, и их не получается скрыть. Основной и самой важной оказалось управление, а для платформера это едва ли не приговор. Камера иногда застревает, выписывает кульбиты, улетает и возвращается по собственному желанию.

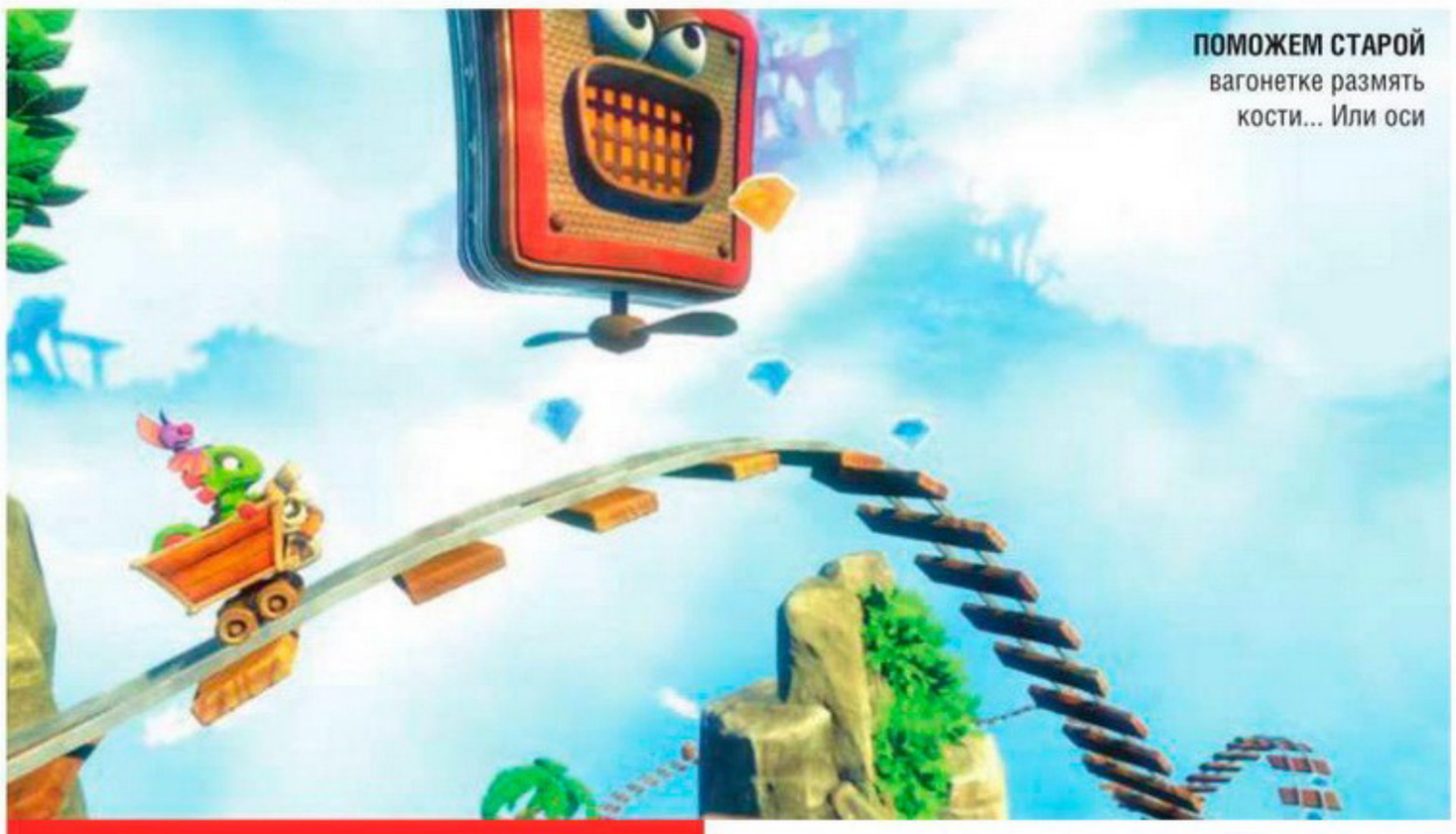
Тайминг тоже временами не идеален. Это особенно заметно на этапах, где от игрока требуется предельная точность. Вы не раз и не два улетите в пропасть не по своей оплошности, а из-за того, что герои просто не поспешили исполнить четко отданную команду.

Ситуация с мирами тоже не так однозначна, как хотелось бы. Во-первых, их всего пять, если не считать центральный, и активностей в них явно недостает. Во-вторых, не все оказались удачными и оригинальными, как и задания. Например, однажды вам предложат участвовать в глупой викторине от сподвижника главного злодея – с вопросами в духе «сколько времени вы провели в игре» или «как зовут этого NPC». А вы и знать не знали, что у этого персонажа есть имя.

Чтобы отыскать потерянные говорящие странички, нужно выполнять миссии, помогать местным жителям или проходить испытания. За найденные «pagies» можно открыть новый мир или расширить старый, что увеличивает количество испытаний, позволяет добраться до прежде недоступных мест и изучить новые приемы у местного торгаша и бизнесмена Траузера Снейка (Trowzer

НАШИ ГЕРОИ вместе с фолиантом – его пока что не стащили

А ВОТ ТОТ, кто за всем стоит. Злобный и расчетливый Капитал-Б



ПОМОЖЕМ СТАРОЙ вагонетке размять кости... Или оси

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: пятнадцать часов

Snake). Этот змей заваливает вас деловыми предложениями, вечно болтает по мобильнику и не оставляет попыток носить брюки – в общем, колоритный персонаж.

Количество приемов, которым может научиться наша парочка, впечатляет. Со временем мы сможем парить в воздухе, с помощью сонара находить скрытые предметы или будить спящих идолов, использовать съеденные плоды, заимствуя их свойства, и стать огнеды шащим драконом. Все это позволяет проходить новые испытания и попадать в неизведанные участки уровней.

Помимо шепелявого бизнесмена, в разных мирах мы познакомимся с множеством персонажей, которые либо горят желанием нам помочь, либо сами нуждаются в помощи. Допустим, большое облако Нибл (Nible) не может пережить уход своей жены к тайфуну. Он пребывает в глубокой депрессии и жалуется, что не может выплакаться.

Здесь мы ему и поможем, тем более что с помощью облака мы сможем управлять погодой в этом мире, наполнять углубления водой, замораживать их или осушать. Еще нам предлагают посоревноваться с другим облаком, покататься на вагонетке, как в Donkey Kong, пострелять в тире и много-много чего еще. Здесь даже нашлось место трансформации наших героев для особых целей.

Мы можем превратиться в ходячий цветок, выполнить поручения за странички и поговорить с другими цветами: они дадут подсказки и предупредят, чтобы мы не болтали с кем попало. А то ходят тут какие-то ящерица с мышью. На снежном уровне мы станем бульдозером для расчистки дорог...

В каждом мире уникальная трансформация, а также приемы, умения и окружение. По большому счету, неудачным вышел только уровень с казино. Он будто напичкан клише и банальностями, в то время как остальные сделаны более чем достойно и наполнены отсылками. Один из самых забавных моментов в игре – плачущий Лопатный рыцарь (Shovel Knight), который не мог выполнить свою миссию потому, что не знал, как обращаться с 3D-миром. В обмен на помощь он предлагает поделиться секретами успешного приключения.

НЕСТАРЕЮЩАЯ КЛАССИКА

В игре нашлось место и мультиплееру. И второй игрок не становится безжизненной неподвижной мышью на голове у дружелюбного хамелеона, а берет на себя роль уникального помощника.

Однако мультиплеерный геймплей раскрывается вовсе не здесь. Ретро-мини-игры у динозавра Рекстро (Rextro) – вот где пригодится компания. Нам предлагают около восьми забав, позволяющих отдохнуть от основного геймплея. Можно поучаствовать в приключении наподобие **Subway Surfers**, уворачиваясь в казино от фишек, перепрыгивая через кубики и чудовищ, покататься на вагонетке в стиле **Rock'n'Roll Racing** и многое другое.

Даже описания мини-игр сделаны живо и с юмором. Одно из них гласит: «Это такое же приключение, как и в обычной игре, только камера лучше». Забавно, но потом возникает вопрос: «Стоп, они знали об этой проблеме? Знали, но ничего с этим не сделали?»

■■■

Yooka-Laylee – прямое доказательство, что жанр платформеров из эры 64-bit не умер, а может и дальше жить и удивлять. Красочное приключение, полное добра и света, смешных и не очень вещей, обаятельных персонажей и забавных злодеев. Нам придется много собирать, прыгать, изучать приемы, бороться с боссами и взбалмошной камерой, решать задачки и наслаждаться совсем разными мирами, хотя не все из них получились удачными.

Да, здесь все по-детски. Но это все равно что ругать конфеты за то, что они сладкие. ■

ПОРАДОВАЛО:
– визуальное оформление;
– юмор и отсылки;
– саундтрек прямиком из девяностых;
– замысловатые уровни;
– много мини-игр.

ОГОРЧИЛО:
– проблемы с камерой и управлением;
– не все уровни одинаково занятны;
– не все идеи достойно реализованы.

ВЕРДИКТ
Если не брать в расчет технические проблемы, у выходцев из Rare получилось вдохнуть жизнь во всеми забытый жанр и показать, что он еще способен преподносить сюрпризы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

BAYONETTA НА PC

ВОССТАВШАЯ ИЗ МЕРТВЫХ

ИВАН СЕМЕНОВ

Культовый консольный слэшер 2009 года **Bayonetta** все же добрался до PC. Предвестницей релиза в Steam оказалась маленькая аркада **8-Bit Bayonetta**, которую **SEGA** первого апреля выпустила на своем сайте и в Steam. Там же стартовал и обратный отсчет до выхода игры. Некоторые фанаты не верили, но 11 апреля десктопная версия действительно появилась в продаже, а аркаду-предвестницу все еще можно найти на сайте **Platinum Games**.

К моменту написания статьи Bayonetta в Steam продалась тиражом более чем в сто тысяч копий и получила свыше двух тысяч положительных отзывов. Тут могут возникнуть два вопроса. Первый: игра и правда так хороша? И второй: неужели это действительно качественный порт? Те, кто не был знаком с длинноногой ведьмой Байонеттой, найдут ответ на первый вопрос в нашей давнишней рецензии. А здесь мы будем разбираться как раз в том, насколько успешно удалось перенести консольный слэшер на ПК.

ДА, игра теперь умеет 60 fps в Full HD

ГРАФИЧЕСКИЙ АПГРЕЙД

Игры, портированные с консолей на персональные компьютеры, традиционно вызывают недоверие. Тут вам и неизбежные проблемы с оптимизацией графики, и конфликты с железом, и неудобное управление, рассчитанное на геймпад... За примером далеко ходить не надо: совсем недавно в Steam вышел сырой и почти неиграбельный для владельцев процессоров от AMD порт **NieR: Automata**, а недовольные трудом разработчиков фанаты сами доводили до ума производительность и оптимизацию игры.

В случае с Bayonetta можно сказать, что владельцы ПК обошлись малой кровью. Игра выдает стабильные 60 fps во время игрового процесса, но на кат-сценах частота кадров все же проседает до 30 fps, что, впрочем, не особенно бросается в глаза.

Качество картинки повысили – появилась поддержка Full HD и Ultra HD. Изменениям подверглись тени и игровое освещение – добавили SSAO. В сравнении с оригиналом восьмилетней давности изображение, конечно же, стало ощутимо лучше: текстуры четче, персонажи живее, тени мягче. Все это больше напоминает не портирование игры с консоли, а полноценный ремастер классики.

Но, как бы ни улучшились мелкие характеристики, игра все еще производит впечатление проекта конца нулевых, что может отпугнуть не знакомых с франшизой игроков. А вот обладатели таких же старых ПК

В ВИДЕОИГРАХ, конечно, хватает красавиц, но эти ноги нельзя было предавать забвению!

ТЯЖЕЛОВАТО вести бой, когда видишь только собственные пятки

В ИГРЕ есть гибкие настройки графики, правда, нам они не пригодились

останутся довольны: в настройках можно отключить все современные наработки, снизить качество текстур и теней и наслаждаться «Байонеттой» старого образца – не идеально красивой, но стабильно производительной.

НЕ ВСЕ ТАК СГЛАЖЕННО

Играть с клавиатурой и мышью можно, однако на геймпаде будет удобнее. И дело тут не только в расстановке пальцев: разработчики не до конца адаптировали условные обозначения, так что в первый раз придется самим угадывать, куда нажимать, когда на экране появляется иконка с рукой или ногой.

Управление можно корректировать в настройках, но с мышью (особенно если у вас геймерская модель) могут возникнуть проблемы. Bayonetta распознает дополнительные кнопки мыши, но никак их не называет, поэтому с первого взгляда может показаться, что она не видит их вовсе.

Но гораздо сильнее картину портит непослушная камера, крайне неохотно реагирующая на движение мыши даже на предельной чувствительности. Чтобы не «уходить» взглядом от главной героини, придется то и дело использовать клавишу выравнивания камеры по направлению взора персонажа. Хотя и она далеко не всегда выбирает удобные ракурсы, но эта придирка уже слабо относится к самому порту.

Казалось бы, доставай геймпад – и дело с концом! Но и тут не все хорошо: судя по отзывам в Steam, игра распознает не все устройства, поэтому без эмулятора их использовать не получится. Еще одна неприятная неожиданность может поджидать владельцев машин со встроенной видеокартой: Bayonetta будет использовать ее по умолчанию даже при наличии дискретной.

Что же до локализации, то ради одного порта ее делать не стали, ограничившись переводом интерфейса и субтитров на русский. А вместо стандартной английской озвучки можно включить аутентичную японскую.

И ЕЩЕ ДЕСЕРТНАЯ ЛОЖЕЧКА ДЕГТЯ

Среди двух тысяч положительных отзывов в Steam нашлось место и двум сотням отрицательных. Примерно трем четвертям недовольных не пришлась по вкусу сама игра, а вот остальные ругают именно оптимизацию ПК-версии. При этом у владельцев компьютеров года эдак 2010-го все нормально, гораздо чаще возмущаются обладатели современного железа, особенно процессоров AMD. Любителей Intel неполадка не то что обошла стороной, но лишь слегка задела. Выражается она в серьезных просадках по fps.

Те, кто во что бы то ни стало хотел приобщиться к Bayonetta, сумели найти решение: от падений частоты кадров неожиданно спасла, скажем так, «неофициальная» версия. После ее установки, судя по отзывам, пропадают все проблемы оптимизации, но игрок лишается достижений и прочих приятных плюсов синхронизации со Steam.

Правда, это решение годится только для владельцев процессора от AMD. С Intel, если верить англоязычным комментариям, фокус не пройдет, остается только запрашивать возврат средств. Насколько быстро решат эту проблему разработчики и решат ли вообще, не известно. Грядущие патчи пока не анонсировали.

■■■

Найти повод для придирок можно всегда, но порт Bayonetta язык не повернется назвать провальным. Технические проблемы есть, но их вполне оправдывает предоставленная фанатам возможность пройти и перепройти культовый слэшер вне консолей прошлого и YouTube.

Кто знает, быть может, на следующее первое апреля мы увидим анонс Bayonetta 2... ■

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE – CONTINUUM

Я ЗНАЮ КУНГ-ФУ

ДЕНИС КНЯЗЕВ

Continuum – второе дополнение для **Call of Duty: Infinite Warfare**. Программа привычная: еще четыре карты для сетевой игры и одна кампания для зомби-режима. И если в первом дополнении разработчики отправили нас прямиком в виртуальную реальность, на марсианские томатные грядки и лесной рейв с ожившими мертвецами, то в этот раз воевать мы будет рядом со скелетом огромного неведомого зверя, а также на Луне и в здании исторической галереи посреди пустыни. Ах да! Еще ведь зомби. Чтобы вернуть подгнивших обратно в могилы, предстоит познать кунг-фу.... или хотя бы научиться отвешивать мертвякам смачный пинок под зад.

БУКВАЛЬНО каждый скриншот, снятый на Turista, великолепен

ВВЕРХ НОГАМИ ПО ЛУНЕ

Жемчужина нового дополнения, вне всякого сомнения, карта Turista. Это роскошный инопланетный спа-курорт для богатеев, не пожалевших денег на поездку к скелету огромного доисторического чудовища. Да-да, курортный комплекс находится рядом с останками таинственного существа, жившего на этой планете сотни веков назад.

Но рассматривать кости этого зверя попросту некогда – команда противника ждать не будет! В узких коридорах сверкающих зданий лучше взяться за дробовик, а на свежем воздухе сгодится и штурмовая винтовка. Снайперам, увы, разгуляться негде, хотя тех, кто мастерски управляется с оптикой в **Call of Duty**, скромная дистанция никогда не смущала.

Еще одна карта – Excess, ремейк локации Rust из **Modern Warfare 2**. В первом

ПЕРВАЯ КАРТА в Infinite Warfare, где создатели решились заигрывать с гравитацией

ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ всех экспонатов музея можно разнести к чертям

ДА УЖ, смерть смертью, а от стильной прически никуда не денешься

дополнении, **Sabotage**, авторы воссоздали Afghan, и сейчас дело дошло до одной из самых маленьких карт – невзрачного нефтедобывающего завода.

Rust, в отличие от «Афгана», заметно изменилась – стала больше за счет нескольких новых построек и обрела массу деталей и неприметных проходов. Сменился и сеттинг: невзрачный завод превратили в самый настоящий памятник богатству, размещенный на крыше высоченного небоскреба в центре футуристического мегаполиса. Заходить на Excess со снайперской винтовкой или с автоматом – пустая трата времени. Лучше всего себя здесь чувствуют игроки с пистолетами-пулеметами и дробовиками. И будьте осторожнее у парапета: одно неловкое движение, и продолжительный полет до тротуара обеспечен.

А вот карта Scrap призвана напомнить, что львиная доля всех событий Infinite Warfare вообще-то происходит в космосе, а порой и на поверхности планетарных спутников. В этом случае речь идет о свалке на Луне: остовы космических ракет, техника для переработки мусора и огромные площадки с пониженной гравитацией – все это здесь есть.

И эти площадки – весьма удачная находка. При желании игроки могут перевернуться вверх ногами и «встать» на особый металлический диск, свисающий со стрелы погрузочного крана. Поначалу воевать таким образом непросто, но стоит приноровиться, и бегающие «над головой» противники станут легкой добычей. А стрелять на Scrap лучше всего из автоматов и пистолетов-пулеметов. Для дробовиков расстояния слишком велики, для оптики, напротив, слишком скромны.

Archive – самая неприглядная карта набора. Казалось бы, здание галереи с экспонатами современного (или не такого уж и современного?) искусства должно выглядеть эффектно, на деле же глазу тут попросту не за что зацепиться. Разве что скульптура большущей акулы в одном из залов привлекает внимание.

Тем не менее устраивать яростные перестрелки, разнося на мелкие осколки старинные вазы и проделывая с десяток дырок в дорогих картинах, по-прежнему весело. Archive – локация средних размеров и не ограничивает игроков в тактике, здесь найдется работа и для снайперов, и для автоматчиков, и даже для тех, кто любит в ожидании врага притаиться за углом с ножом в руках.

ПЬЯНЫЙ МАСТЕР

«Шаолиньская рулетка» – третья кампания для зомби-режима Call of Duty: Infinite Warfare. Разобравшись с восставшими мертвецами в парке аттракционов из 1980-х и на отвязной вечеринке в стиле 1990-х, четыре героя отправляются в 1970-е, на улицы Нью-Йорка, захваченного... зомби! Кем же еще? Мертвяки, между прочим, выглядят в соответствии с эпохой: носят афро и модные в то время цветастые костюмы, некоторые даже «катаются» на старомодных роликовых коньках. На фоне звучит диско, а главные герои отрабатывают на подгнивших телах приемы кунг-фу.

Рукопашный бой – главная фишка «Шаолиньской рулетки». Да и не только рукопашный – в бою пригодятся и нунчаки, и катана, и даже магическим приемам, разрывающим на куски десяток зомби, найдется место. В остальном все осталось прежним: мы появляемся в грязной нью-йоркской подземке, и уже через пару минут изо всех щелей лезут ненавистные мертвецы. Волна за волной отбиваемся, зарабатываем побольше очков, покупаем новое оружие и открываем ранее закрытые зоны просторной локации.

Время от времени герои натыкаются на простенькие задачки вроде включения генератора, дающего энергию, и запускают ловушки, уничтожающие зомби пачками. Ближе к финалу сложность нарастает, на поздних волнах появляются новые виды врагов, а веселья становится еще больше – особенно если играть в дружной компании.

■■■

Тем, кто в свое время купил «сезонный абонемент», новый контент достанется бесплатно. Остальным же еще предстоит о покупке подумать. Continuum вышло слабее Sabotage: в новом дополнении только одна отличная карта, Turista, другие три неплохи, но восторга все же не вызывают. А вот к «Шаолиньской рулетке» претензий нет: новая кампания для зомби-режима, как и две предыдущие, получилась отменной.

И кстати, **Infinity Ward**, когда уже в Infinite Warfare появится нормальная карта для снайперских поединков? Перенесли бы в новую игру хоть **Wasteland**, что ли... ■

TOM CLANCY'S SHADOW BREAK

СНАЙПЕР СНАЙПЕРУ РОЗНЬ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Если «тот свет» или любая другая форма загробной жизни все-таки существует и там много кто обитает, то покойный Том Клэнси каждый день с улыбкой смотрит оттуда на всех игроков. Причина проста: за последние два года игры с его именем в названии радуют не только качеством, но и количеством. Правда, порой с первого взгляда сложно понять, чего в игре больше – качества или количества. Именно так вышло с мобильной игрой **Tom Clancy's Shadow Break**.

ТЕНЕВОЙ БИЗНЕС

С первых секунд игра подкупает своей лаконичностью. Создаем персонажа, выбираем его гражданство и пол, после чего отправляем на тренировку. Все эти действия сопряжены с постоянным подключением к интернету, поэтому, если вы намеревались поиграть вдали от Сети, забудьте.

Вы снайпер, закрепившийся на позиции на одной из многочисленных арен. Ваша задача – не только метко отстреливать противников, но и посылать своих солдат в бой. Управлять солдатами не нужно, они отнюдь не новички и сами знают, где противник и что с ним делать. Достаточно их просто вызвать на поле боя, потратив очки действия. Если нет желания отвлекаться на такой куцый микроменеджмент, можно автоматизировать процесс вызова, просто подержав палец на иконке необходимого бойца.

ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ всех бойцов, предстоит одержать не один десяток побед

Очки действия не бесконечны, да и бойцы требуют за вызов по-разному: простой автоматчик обходится в три очка, штурмовик с пулеметом или снайпер будут стоить уже девять очков или больше. Для победы следует постоянно менять состав боевого отряда, что вносит небольшой элемент стратегического планирования. Ведь ваш противник занимается тем же самым.

Когда все бойцы будут посланы выполнять свой долг, самое время вернуться к прицелу и заняться своими непосредственными обязанностями. С этого момента начинается самая интересная метаморфоза – игра становится сложной и требовательной к игроку, что по первым минутам было совсем не очевидно.

ПЕРЕЗАРЯДИТЬ ЗА 60 СЕКУНД

После завершения простых тренировок вы столкнетесь с суровой реальностью, где левым виртуальным стиком нужно управлять прицелом, а правым корректиро-

ЗНАЧКИ НАД ГОЛОВОЙ противника показывают тип бойца. В данном случае перед нами автоматчик

вать дальность прицела и стрелять. Звучит просто, но в реальности попасть, играя на смартфоне или планшете, в движущуюся цель сложно – по разным причинам. На планшете легко целиться, но расположение управляющих кнопок не самое удачное, а на смартфоне все наоборот: стрелять удобнее, но увидеть цели уже сложнее.

Но не боты-противники заботят настоящего снайпера, а реальные соперники, способные лазерным указателем довести до нервного срыва. Игра основана на PvP-боях продолжительностью не более трех минут. За это время игрока, не успевшего освоить интерфейс, убьют трижды. Могли бы и больше, если б не время возрождения.

С каждым новым боем процесс все больше походит на снайперскую дуэль, когда вы первыми замечаете цель, первыми стреляете и первыми перезаряжаетесь. В такие моменты Shadow Break напоминает **Tom Clancy's The Division**, где выстрел из снайперской винтовки в голову еще не означает убийство противника.

Отчасти ситуацию спасают постоянные обновления оружия, открывающиеся после победы, да и собственных бойцов нельзя сбрасывать со счетов. При определенной доле везения они способны уничтожить базу противника, и вам уже будет все равно, где там вражеский игрок с винтовкой.

■■■

Строго говоря, Shadow Break – это навороченный виртуальный тир с реальными противниками. Вы можете попасть на зеленого новичка, а можете столкнуться с профессионалом, бьющим в глаз сонную белку по весне. Это вносит свою долю азарта. Но, если вы в свое время наигрались в шутеры на мобильных платформах, игре будет сложно вас удивить. ■

МОЯ прелес-с-с-сть!

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МНЕНИЕ

Евгений Ассесеров

Shadow Break – игра про стрельбу и грамотное управление сопартийцами. Задача игрока и его команды – разнести в пух и прах три вражеских укрепления. На поле боя шесть баз, три наших и три вражеских.

Чтобы операция прошла успешно, следует вовремя отстреливать снайпера-руководителя вражеской команды, он сидит на другом конце арены. Не забывайте нажимать на иконки с изображением товарищей по оружию и таким образом посылать их на штурм. А мы тем временем стреляем со снайперской позиции и отдаем приказы. Сменить нычку можно прямо в пылу сражения, это позволит поменять ракурс для отстрела.

В Tom Clancy's Shadow Break снайперская винтовка – ваш лучший друг. Игроку предстоит постоянно стрелять и переключать дальность на оптике. Все удобно: левым пальцем прицеливаемся, правым стреляем. Баллистика довольно проста, отдачи и понятия кучности стрельбы в игре нет.

Но попасть в движущуюся цель не так-то просто. На бегу противники умудряются иногда стрейфиться и уходить с линии огня. Время от времени они останавливаются, чтобы атаковать, и тогда подстрелить цель не составит труда. Некоторых недругов сложно убить одним точным выстрелом, лишь несколько метких попаданий отправляют их на тот свет. Такие солдаты одеты в усиленную броню, а на плечах у них мощные шестиствольные пулеметы.

В игре можно и нужно улучшать пушки и открывать новых бойцов, пополняющих отряд. На все это требуется внутренняя игровая валюта, мы получаем ее за прохождение миссий. Для ленивых в Shadow Break есть внутриигровые покупки. Нельзя сказать, что на монетизацию завязана вся игра, но опытные противники порой вынуждают заходить в магазин и покупать виртуальные деньги за реальные рубли. Впрочем, умелый вояка сможет успешно руководить группой и побеждать без помощи денежных вливаний.

Графически Shadow Break выглядит достойно, хотя ничем особо не выделяется среди прочих шутеров для мобильных платформ. Солдатики плавно анимированы, в пушках хватает деталей. Локации простоваты, но благодаря дизайну и местной архитектуре смотрятся недурно.

Пожалуй, Tom Clancy's Shadow Break идеально впишется в режим того, кто ездит на работу или учебу в транспорте и любит в дороге играть в сессионные мобильные шутеры. Только в этом случае всегда следите за интернет-соединением, – как отметил мой коллега выше, офлайн в Shadow Break сыграть не получится.

10 ЗАНЯТНЫХ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Полное имя – Полина, но полжизни зовут Лина, так уж повелось.
- Есть кошка Дора, но всем слышится «дура», что, в принципе, тоже правда.
- Гордая обладательница татуировки со знаком Орды.
- Обожаю готовить и фотографировать еду, первое выходит лучше, чем второе.
- Учу испанский язык, мечтаю переехать в Испанию и bailar salsa durante todo el día.
- Владею многомиллионными счетами в швейцарских банках.
- Вторая в очереди на британский престол.
- Гордый носитель титула «Драконоборец».
- Награждена медалями за отвагу во второй межгалактической войне.
- Люблю придумывать вымышленные факты о себе.

LUCKY STRIKE

КОСПЛЕИМ ВЗАТЯГ

ПОЛИНА АРХАНГЕЛЬСКАЯ, МИЛА ПАЛЬЧУН

Всем привет! Меня зовут Лина, мне 23 года, я родилась и выросла в Архангельске, уже почти семь лет живу в Москве. Выучилась на веб-дизайнера и работаю по специальности.

ДУЭТ – ЛУЧШЕ ДЛЯ КОСПЛЕЯ НЕТ!

Первые свои шаги в косплее я сделала еще в далеком 2008-м. Начиналось все с костюмов, сделанных на коленке, – некоторые элементы порой просто заменяли похожими вещами из шкафа! Фестивали и пати были исключительно местные да скромные, а фотосессиями мы называли прогулки с мыльницей в парке.

Но когда я переехала в Москву и оценила масштаб местного косплея, то решила серьезней подойти к делу. Костюмы стали куда детальнее и шились не за две ночи, парики отныне заказывались с eBay (а не покупались в скромной лавочке с бижутерией), и на фотосеты я уже искала фотографа да подходящее место для съемок.

Чаще всего косплееры работают в одиночку, но мне улыбнулась особенная удача – четыре года назад я встретилась со своим напарником Алексом, и мы с ним по сей день создаем косплей. Поработав в паре, уже не хочешь возвращаться к практике одиночного косплея.

В команде всегда веселее и интереснее, но большие групповые проекты имеют свои минусы. Те, в которых я пыталась участвовать, либо так и не состоялись, либо не были доведены до ума. Очень сложно подстра-

Джейн Лейн из мультсериала «Дарья» Фото: Аннет Воронная

Кэт из DMC Фото: Аннет Воронная

Тауриэль из кинотрилогии «Хоббит» Фото: Аннет Воронная

Кэт из DMC Фото: Аннет Воронная

Трент и Джейн Лейн из мультсериала «Дарья» Фото: Аннет Воронная

Тауриэль и Леголас из кинотрилогии «Хоббит» Фото: Аннет Воронная

иваться под большое количество народа, контролировать всех и каждого, пытаться синхронизировать действия – и на этапе создания костюмов, и при согласовании выступления. Один будет вечно всем недоволен, другой проспит все сроки, а у третьего резко изменятся планы – и т.д. и т.п.

Работать же в паре одно удовольствие: вы всегда друг с другом на связи и можете согласовывать все действия без «испорченного телефона». Всегда есть с кем обсудить какие-то детали, посоветоваться, придумать что-то интересное, помочь с той или иной сложной деталью или вообще распределить обязанности – к примеру, один крафтит, другой красит.

Более того, вдвоем всегда интереснее выходят и фотосессии, и выступления, – контакт участников очень важен для отыгрыша. Когда ты один, ты просто стоишь в дурацких позах или дерешься с воображаемым противником. Вдвоем же можно изобразить диалог, какое-то действие, да хоть целую пьесу разыграть! За годы нашей совместной работы у меня было несколько одиночных косплеев, но каждый из них мне дался труднее любого совместного проекта – каждый раз я не знала, что сделать, куда себя деть. Без напарника уже просто чувствую себя неуютно.

ЧТО ЖЕ СКОСПЛЕИТЬ ТАКОГО ХОРОШЕГО

Главное направление нашего косплей-дуэта – видеоигры. Ими я увлекалась очень давно, с самого раннего детства, как только пошла в школу, а в доме появился компьютер. В подростковом возрасте это увлечение переросло в лютое MMORPG-помешательство, после которого я образумилась и вновь окунулась в разнообразие жанров. По какой-то причине лишь четыре года назад, после начала работы с Алексом, меня осенило, что косплеить можно не только аниме. Сейчас, например, мы готовим костюмы по **Overwatch**, в которую играем с закрытой беты, а вот заняться косплеем руки дошли только недавно.

Джули Кидман из The Evil Within Фото: Аннет Воронная

Мерриль из Dragon Age 2 Фото: Аннет Воронная

Мерриль из Dragon Age 2 Фото: Аннет Воронная

В дальнейшем у нас есть огромное желание посвятить себя более олдскульным (но тоже нежно любимым) проектам вроде **Bloodlines: Vampire The Masquerade** и **Baldur's Gate**. Одна из таких игр, которая запала мне в душу с детства, – **The Longest Journey**. Я была фанаткой этой серии с момента появления ее на прилавках нашей страны. У меня уже был тестовый фотосет на Зои по ранней модельке из **Dreamfall Chapters**, и впоследствии я надеюсь воплотить как минимум один из ее костюмов по уже вышедшей игре. Также очень хочу сделать всеми любимую Эйприл из оригинальной The Longest Journey, чей облик был повторен в Dreamfall Chapters, но уже с улучшенной графикой.

Конечно, мы не зацикливаемся только на играх – в планах у нас уже несколько лет висит косплей по «Пиратам Карибского моря», который мы надеемся воплотить к выходу новой части фильма. А еще в активном процессе костюмы по сериалу «Мир Дикого Запада». И готовые неигровые работы есть – это Джейн и Трент из культового мультсериала «Дарья», а также Тауриэль и Леголас из фильма «Хоббит». С последним в 2015 году нас приглашали на Comic Con в Китай, куда мы с удовольствием съездили.

Кстати, на этот же конвент был приглашен Ли Пейс (актер, известный по роли Трандуила все в том же «Хоббите»), и он, пробегая мимо нас вместе с толпой охранников на сцену, оценил – широко раскрытым ртом и двумя большими пальцами вверх – наш косплей.

Это был первый наш иностранный конвент, осталась масса впечатлений. Мы познакомились с косплеерами из Америки, Сербии, Японии и Китая, узнали очень много интересного о косплее в их странах: хоть хобби у нас общее, везде сильно различается подход. Так, все японцы в нашей делегации сплошь дядечки в районе сорока, взрослые, семейные, с крутой работой, а косплей для них – это своеобразная отдушина. И подходят они к своему хобби очень серьезно: все обмундирование супертехнологичное, светящееся, двигающееся, летающее, из крутых материалов, и потрачены на это огромные суммы денег (ну а чё, могут себе позволить) и месяцы работы. А вот у сербов, например, был подход куда более фановый и приземленный – парочка костюмов делалась уже в Китае накануне выступления. Однако это не отменяло крутости ребят, которые, кстати, сами оказались организаторами одного из крупнейших конвентов у себя на родине.

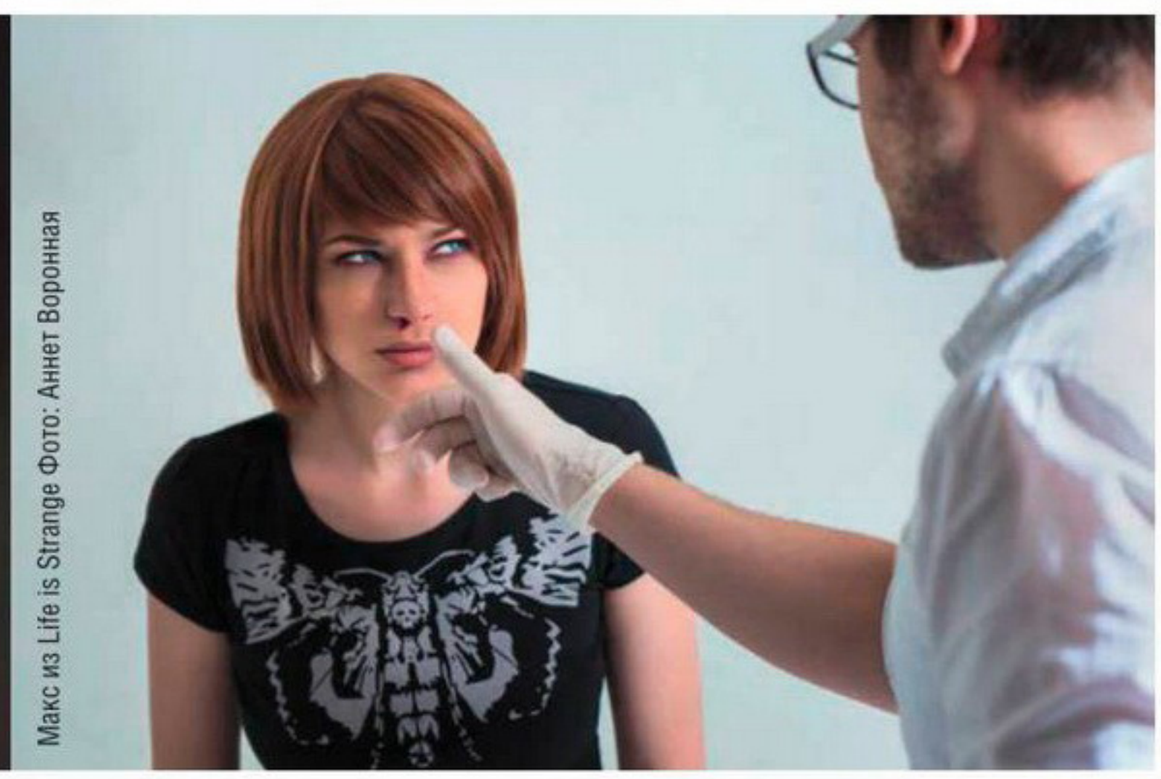
Еще один иностранный конвент, который я недавно посетила (уже в одиночку), проходил в Италии. Я поехала туда со своим последним образом по игре **Horizon: Zero Dawn** и получила невероятное количество фидбека. Сам конвент мало чем отличался от наших, но находиться там было все равно очень интересно – все-таки другая страна, другой менталитет. Все были очень веселые и дружелюбные, общались так, будто мы сто лет знакомы, что создавало потрясающую непринужденную обстановку. В ближайшее время мы очень надеемся посетить gamescom, что проходит в Кельне, и привезти туда что-нибудь из наших новых проектов. Вот это точно должен быть абсолютно новый и ни с чем не сравнимый опыт.

НЕПРОСТЫЕ СИТУАЦИИ

Деятельность нашего дуэта не ограничивается только посещениями конвентов

Зои Майя Кастильо из Dreamfall Chapters Фото: Аннет Воронная

Джули Кидман из The Evil Within Фото: Аннет Воронная



Макс из Life is Strange Фото: Аннет Воронная

Кэт и Данте из DMC Фото: Аннет Воронная

Кэт и Данте из DMC Фото: Аннет Воронная

или фотосессиями – за плечами у нас уже не одно выступление, за некоторые из которых мы даже получали какие-то награды, хотя это и самая трудная часть нашей косплейной жизни. То ли «не наше», то ли просто не везет, но почти каждый наш выход на сцену сопровождался тем или иным фейлом. Один раз не получилось подняться с нужных сторон и пришлось переделывать, «зеркалить» все выступление прямо на ходу, в другой приключилась неудачная потеря равновесия, в третий нам поставили не тот трек...

Самый бесценный опыт мы получили, когда из-за неудачного стечения обстоятельств буквально перед самым выступлением лишились своего оружия, с которым должны были выступать. И вот мы слышим, как играет наш трек, выходим, встречаемся на середине сцены, и… о этот незабываемый момент, когда ты смотришь в глаза своего напарника и видишь в них отражение собственного ужаса, а по его губам читаешь: «Я не знаю, что мне делать». В это мгновение, казалось, мы обрели дар телепатии, потому что каким-то чудом выступили, придумывая все действия на ходу и переговариваясь взглядами. И хоть в итоге на видео это и выглядело сыро и не отрепетированно, это все-таки было похоже на среднестатистическое дефиле, что в столь непростых обстоятельствах уже неплохо.

Были также курьезные случаи, связанные с фотосессиями. Помнится, для одной съемки по **DmC: Devil May Cry** мы наняли каскадеров, чтобы они установили оборудование, с которым можно провести фотосъемку на тросах, как бы в воздухе. В итоге, когда мы подвесили Алекса, он понял, что абсолютно не может управлять своим телом на этой штуке: огромный двуручный топор «Арбитр» все время перевешивал при попытке замахнуться им, и что ни кадр – то Алекс висит вверх ногами. В итоге минимум удачных снимков, огромные синяки от тросов и осознание того, что все это можно было бы в десять раз легче снять просто на табуретке. Зато получили незабываемые ощущения и опыт.

Тем не менее фотосессии – это наша любимая часть, в которой мы получили свою долю признания. Вот пару лет назад мы участвовали во Всероссийской выставке фотокосплея, которая проводилась при фестивале J-FEST. Приглашенное иностранное жюри присудило нам победу и наградило мультиваркой.

К слову, именно за счет фотографий мы получаем фидбек от разработчиков наших любимых игр, что невероятно приятно и мотивирует делать новые крутые образы. Например, ребята из **Ninja Theory** написали нам целое письмо о том, как они сидят всей студией и любуются нашим косплеем Данте и Кэт, в **Dontnod Entertainment** регулярно комментируют новые фотографии по **Life is Strange**, а из **Guerrilla Games** в благодарность за мой косплей Элой прислали в подарок кулон. Дэвид Гейдер неоднократно публиковал Мерриль в моем исполнении в своем твиттере с призывом всем срочно бежать и лайкать. Такое внимание и признание от авторов игр очень мотивирует на дальнейшую работу. ■

ЧТО ПОЧИТАТЬ, КОГДА ВСЕ ИГРЫ ПРОЙДЕНЫ

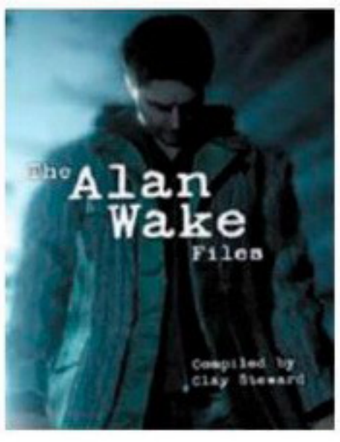
КНИГИ ПО ИГРОВЫМ ВСЕЛЕННЫМ

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Популярные игровые серии постоянно стремятся охватить все большую аудиторию. Помимо основного продукта, то есть самой игры, есть много сопутствующих товаров – тематические игрушки, коллекционные фигурки, плакаты, фильмы и в числе прочего книги.

Авторами выступают как сценаристы проекта, так и сторонние писатели. Увлеченный игрок, влюбленный в виртуальный мир, потянется к любой крупице дополнительной информации. Верно и обратное: воодушевившись событиями, происходящими на бумаге, потенциальный покупатель захочет глянуть и на игру.

Таких книг на удивление много. Сопутствующей художественной литературой могут похвастаться серии **Mass Effect**, **Dragon Age**, **Warcraft**, **StarCraft**, **Assassin's Creed**, **Diablo** и даже **Hitman**. Мы отобрали четыре любопытных, на наш взгляд, проекта и спешим поделиться ими с вами.



МРАЧНОСТЬЮ веет даже от обложки. Нелегко быть писателем!

THE ALAN WAKE FILES

Автор: Клэй Стюард

Начнем с книги про самого известного в мире игр писателя. **Alan Wake** – мистический триллер от финской

АГЕНТ ФБР Найтингейл

Remedy Entertainment, его сюжет крутится вокруг популярного беллетриста и борьбы с его демонами. По игре написаны две книги: одна представляет собой пересказ событий игры, с незначительными изменениями, но нас интересует вторая – выполненные в документальном стиле записи вымышленного персонажа Клэя Стюарда.

The Alan Wake Files – это атмосферный сборник интервью, заметок и рассказов, раздобытых автором во время поездки в городок Брайт-Фоллс. Сам Клэй Стюард – фигура драматичная. Одержимый повторяющимися кошмарами, он оставляет семью и мчится в другой штат. В Брайт-Фоллс герой прибывает уже после игровых событий, и книга прежде всего позволяет увидеть знакомый сюжет с новой стороны.

Остановившись в местной гостинице, Клэй находит спрятанные в вентиляции документы и файлы агента ФБР Найтингейла. Но если в самой игре сотрудник Бюро выступает как один из антагонистов, то книга Клэя, с записями интервью агента и аналитическими комментариями, полнее и глубже раскрывает образ и мотивы героя.

Клэй идет по следам пропавшего писателя, пытается выяснить, что же на самом деле произошло в Брайт-Фоллс, но угрюмые местные жители не спешат откровенничать. Автор высказывает собственные предположения, копается в истории города, изучает материалы Найтингейла и отрывки из литературы самого Уэйка, но так и не находит ничего конкретного.

Однако там, где Клэй Стюард разводит руками, игрок, успевший пережить приключения в Alan Wake, найдет для себя ответы на многие вопросы, часть которых даже не думал задавать. Мы не можем уверенно утверждать, что лучше – знакомиться с The Alan Wake Files до прохождения игры или после, в обоих случаях чтение и игра будут восприниматься по-разному, да и явных спойлеров в книге нет.

The Alan Wake Files – отличная книга, дополняющая основные события игры свежими подробностями. Документальная манера изложения тоже добавляет интереса, и такое серьезное отношение к материалу заслуживает уважения, хотя минус все же есть. Самостоятельно такая литература существовать не может – без знакомства с реалиями самой Alan Wake все описанное вряд ли заинтригует, но именно поэтому книга шла в комплекте с коллекционным изданием игры.

ОТКРЫТИЕ

Автор: Дрю Карпишин

По вселенной **Mass Effect** от известных мастеров ролевого жанра **BioWare** написан уже не один роман. Начиная с первой части игрока знакомили с совершенно новым научно-фантастическим миром, поэтому не удивительно, что вселенную, соразмерную вселенной **Star Wars**, стали расширять и прорабатывать и за пределами приключений капитана Шепарда.

Дрю Карпишин – известный игровой сценарист и писатель. Романы по уже готовым вселенным для него не были новым опытом. Наряду с Mass Effect он успел отметиться серией книг про Дарта Бэйна, а также новеллой по игре **Baldur's Gate 2**. В 2007 году Карпишин выступил в качестве ведущего сценариста Mass Effect, а чуть позже вышел его роман **«Открытие»**, где в главной роли мы видели наставника Шепарда, ко времени действия книги еще молодого лейтенанта Дэвида Андерсона.

«Открытие» (хотя название правильнее было бы перевести как «Откровение») само по себе отличное произведение: научно-фантастический боевик в антураже серьезно проработанного мира, с элементами детектива и даже семейной драмы. Сюжет вертится вокруг первых шагов человечества в большой космос.

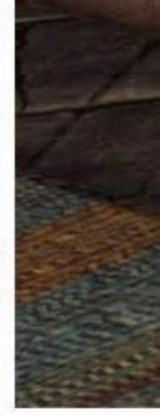
На секретную базу Альянса врывается шайка наемников, играючи расправляется с охраной, подчистую вырезает персонал, а когда видит на подходе патрульный корабль, резво сматывается. Вместе со своей боевой группой старпом Андерсон проверяет объект, сталкивается с забытым отрядом, едва не погибает при обвале в подземных шахтах и твердо нацеливается разузнать, в чем причина таких злоключений.

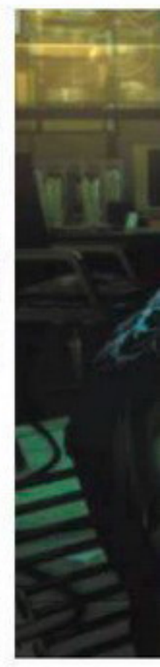
В это же время на другом конце галактики в сомнительном заведении нервно ерзает на стуле единственная выжившая – беглянка Кали Сандерс, почуявшая неладное еще до нападения и ловко улизнувшая с секретными данными.

«Открытие» – прямой приквел к Mass Effect. Большое внимание посвящено тут раскрытию образа антагониста из первой части, турианца Сарена Артериуса. Книга просто перенасыщена размышлениями на тему вступления человечества в Совет рас в Цитадели и подробными сведениями на этот счет, и в целом здесь раскрывается неоднозначный вопрос космической экспансии.

Космос в «Открытии» – не виртуальное пространство, а серьезный и жестокий мир, к которому люди еще не готовы. Роман обладает и чертами политического триллера. В типичной американской манере Альянс стремится защитить свободу и независимость,

ХОТЯ КНИГА повествует в основном о людях, обложку решили украсить турианцем





С ЭТОЙ КНИГИ
начался целый литературный феномен

а заодно показать всем космическим соседям, кто тут хозяин. Это ни в коей мере не устраивает воинственных турианцев, и на протяжении всей книги мы явственно ощущаем угрозу близкого конфликта, космос живет в состоянии холодной войны.

Если вы еще не играли в Mass Effect, то и не спешите. Мы очень советуем сперва прочитать роман Карпишина, открывать этот научно-фантастический мир с него будет и полезно, и приятно – книга богата точными описаниями, реалистичными боями, по-военному серьезными диалогами. Она заряжает и заражает вас атмосферой Mass Effect. В отличие от The Alan Wake Files, «Открытие» придется по вкусу любому ценителю жанра фантастического боевика, вне зависимости от того, знает он про игру или нет.

СЕРИЯ КНИГ S.T.A.L.K.E.R.

Автор: народный фольклор

Компьютерная игра **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** сама по себе уникальна. Родившаяся из странного синтеза событий Чернобыльской катастрофы и повести Стругацких, а также фантазии разработчиков, она стала культовой еще до выхода, а когда игроки и сами добрались до Зоны, популярность взлетела до небес.

На пике известности проекта и появилась огромная литературная серия **S.T.A.L.K.E.R.** Но говорить о каком-либо отдельном романе или авторе тут не то что сложно, а попросту бесполезно. Если в романах по **Mass Effect** или **Dragon Age** при всем многообразии авторов мы видели твердое следование канону, то «сталкерская» серия махнула рукой на подобные сложности, и каждый в своей книге создавал собственный Чернобыль. Были среди произведений и совсем простенькие боевики, и слишком мудреные футуристические романы, и даже чуть ли не философские притчи.

Серия книг S.T.A.L.K.E.R. – это не просто литература по мотивам, более того, это и не литература вовсе, а *явление*. В один момент, одурманенные игровой атмосферой, за книги сели даже те, кто читать не любил вовсе. Приключения очередного бандита или наемника, кровавые схватки с мутантами и вечерние посиделки у костра притягивали немыслимое количество читателей.

Многим авторам серия позволила или попасть в мир литературы, или напомнить о себе, или просто неплохо подзаработать. Помимо профессиональных писателей, пробовали свои силы и любители. Сборники **«Тени Чернобыля»**, **«Чистое небо»** и **«Зов Припяти»** включали в себя фанатские рассказы и размышления на тему. Даже фанфики по S.T.A.L.K.E.R. обрели свою особенную нишу. О литературной ценности тут говорить сложно, но, если порыться, среди однотипных романов можно найти нечто любопытное.

К сожалению, после прекращения работы над второй частью игры, после роспуска команды разработчиков и приостановки всей работы **GSC Game World** популярность свою утратили не только игры, но и книжная серия. Однако сказать, что на этом все закончилось, нельзя. Серия S.T.A.L.K.E.R. проложила дорогу многим клонам и последователям, основала настоящую традицию русского постапокалипсиса. **«Зона смерти»**, **«Анабиоз»**, **«Survarium»**, **«Технотьма»**, а также другие серии и межавторские циклы продолжили существовать и живы до сих пор.

ЭФФЕКТ ИКАРА

Автор: Джеймс Сваллоу

Британец Джеймс Сваллоу – это человек-оркестр. Писатель, журналист, игровой, телевизионный и даже радиосценарист. Он успел засветиться в книжных проектах по **Doctor Who** и **Warhammer 40,000**, в радиопостановках **Stargate**, в сериале **Star Trek: Voyager**, в игре **Killzone 2**, в рассказах по **No Man's Sky**, участвовал в написании пособия для игрового сценариста Games Writing: Narrative Skills for Videogames, ну а наше внимание привлек как автор произведения **«Эффект Икара»** по игровой вселенной **Deus Ex**.

Джеймс Сваллоу, безусловно, профессионал в своем деле, и на протяжении всего романа это будет бросаться вам в глаза. Почему? Потому что текст написан безукоризненно.

Историю в книге формально можно разделить на три части. Первая рассказывает о службе наемника Бена Саксона, после работы в частной военной организации «Беллтауэр» вступившего в секретный отряд «Тираны» под предводительством Джарона Намира. Вторая часть – расследование агентом секретной службы в отставке Анной Келсо убийства ее начальника и близкого друга. Третья – совместные приключения Саксона и Келсо под эгидой хакерской группировки «Джаггернаут» и таинственного Януса. Сюжеты чередуются, прерываясь на самых интригующих моментах, динамика повествования не проседает ни разу, в мир мрачного киберпанка веришь и даже его побаиваешься.

«Эффект Икара» изначально был приквелом к событиям **Deus Ex: Human Revolution**, но успех книги и популярность описанных в ней персонажей привели к тому, что в 2013 году вышла **Deus Ex: The Fall**, продолжающая историю наемника Саксона и агента Келсо.

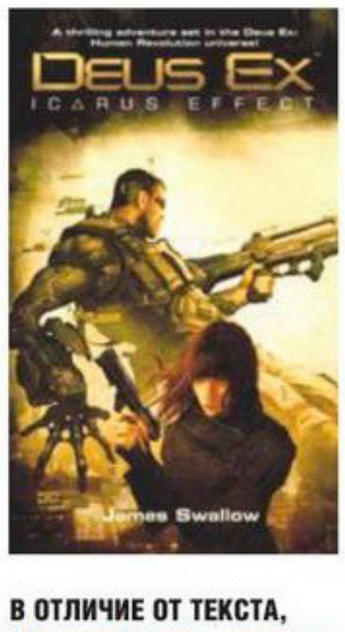
Помимо сюжета о противостоянии маленьких людей зловещим иллюминатам, в повествовании сквозит множество посторонних тем. Проблемы расизма, зависимости от запрещенных веществ, человеческой жестокости и политической алчности, знакомые и нашим современникам, умело поданы в стилизованной форме. Роман не просто дополняет вселенную Deus Ex – он идеально в нее вливается.

Любимые персонажи, компании, события – «Эффект Икара» оставляет нам тонну отсылок и намеков на игровую серию, свою прародительницу. «Тираны» обсуждают план нападения на компанию Шарифа, задолго до выхода **Deus Ex: Mankind Divided** мы узнаем про Януса, а Гюнтер Германн и Хуан Лебедев прямо отсылают нас к первой игре серии.

На сем мы умолкаем и советуем начать знакомство с этим романом.

■ ■ ■

На этом покамест остановимся. Мы постарались взять разноплановые произведения, разных жанров, по разным игровым вселенным, и каждая книга здесь по-своему уникальна. В завершение лишь хочется добавить ёмкое «читайте только лучшее»! ■



В ОТЛИЧИЕ ОТ ТЕКСТА, обложку безукоризненной не назовешь

КНИГИ ПО MINECRAFT

ВИРТУАЛЬНЫЕ КУБИКИ В РЕАЛЬНЫХ ПАРАЛЛЕЛЕПИПЕДАХ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

MINECRAFT ОКАЗАЛ колоссальное влияние не только на видеоигры, но и на дизайн

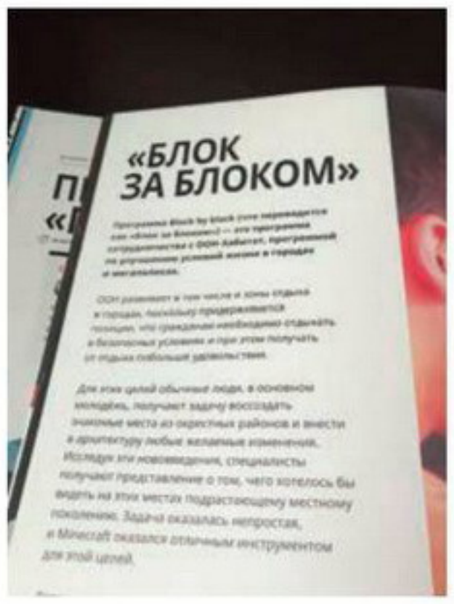
Сложно сказать, каким Маркус Перссон представлял будущее **Minecraft** в 2009 году. Ведь сложно было предположить, что игра, где нет сюжета, графика схематичная, а цель туманна, может быть интересной. Однако время показало, что популярность Minecraft превзошла самые смелые ожидания своего создателя. Квадратные персонажи и миры из миллионов кубиков приобрели огромную популярность, на фоне которой в магазинах по всему миру стали появляться сопутствующие товары – мягкие игрушки, футболки с изображением знакомых героев и, конечно же, книги.

Недавно к нам в редакцию попали две из них, **«Minecraft: Только факты»** и **«Minecraft: Средневековая крепость»**. И мы с уверенностью можем сказать, что настоящим поклонникам игры следует задуматься о знакомстве с ними. Даже если вы наиграли сотню-другую часов в Minecraft и уверены, что ни одна из этих книг ничего нового вам не сообщит, спешим вас удивить – несмотря на скромные объемы, в книжках содержится настоящий информационный клад.

MINECRAFT: ТОЛЬКО ФАКТЫ

Начнем с «Minecraft: Только факты». Из нее же вы узнаете, что в 2015 году житель Великобритании Джозеф Келли провел самый длинный на сегодняшний день сеанс непрерывной игры в Minecraft: 35 часов, 35 минут и 35 секунд. Все деньги, собранные во время стрима, были направлены в фонд борьбы с раковыми заболеваниями.

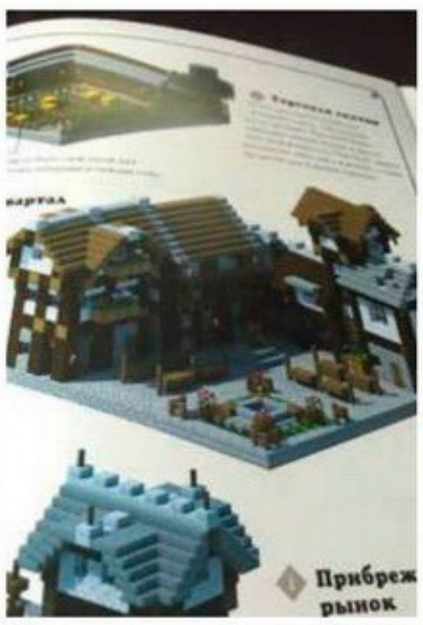
Книга рассказывает и о других фактах, связанных с популярной игрой. Так, в 2010 году в Minecraft появились вагонетки, а в 2012-м американский игрок Джей Мак попытался найти край игрового мира и в своих поисках преодолел полтора миллиона блоков.

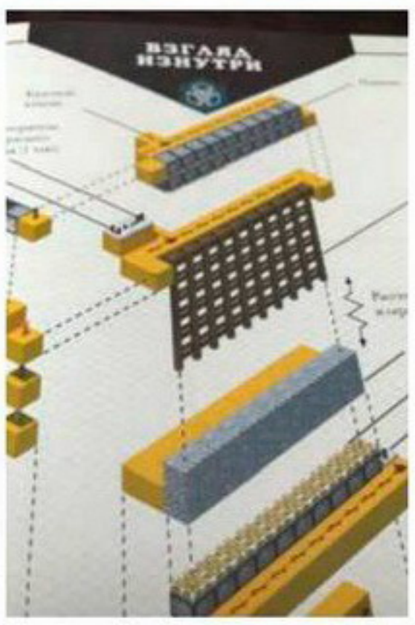


Кстати, о блоках. Помимо исторической и справочной информации, книга содержит сведения о том, как возвести впечатляющие постройки в мире Minecraft – пекарню «Горячие пышки», пряничный чайный домик, замок Спарренгоут и другие занятные места. Собственно, с этого момента книга раскрывается для читателя во всей своей красе.

Такой детализированной схемы постройки, с описанием каждого элемента, не найти даже в самых дотошных руководствах. Весь процесс разжеван в мельчайших подробностях, способных заинтересовать даже тех, кто прежде негативно относился к Minecraft. Например, обустройство пекарни учитывает не только такие базовые вещи, как фундамент, стены, крышу, но и расположение дымоходов, окон, дверей и стульев. Продумана даже сервировка стола вместе со свечами, салфетками и столовыми приборами.

Впрочем, книга знакомит не только с игрой, но и с тем, как она меняет наш реальный мир. Отдельная глава посвя-





щена совместному проекту **Mojang** и ООН-Хобитат – «Блок за блоком». С помощью этого проекта молодежь из разных стран может обустроить свой город, поселение, улицу или район так, как им хотелось бы. Примеры подобных проектов уже реализованы в Косово, Мексике, Индии и других странах. Рассказ о социальной активности переходит в историю Minecon, конференции, посвященной игре и всему, что с ней связано. Эта выставка дает возможность поклонникам встретиться и обсудить свои любимые миры и постройки из блоков.

Мир Minecraft не так прост, как может показаться. Социальная активность, безграничные возможности для виртуального творчества и свобода самовыражения – вот что такое Minecraft сегодня, и именно об этом рассказывает издание.

MINECRAFT: СРЕДНЕВЕКОВАЯ КРЕПОСТЬ

Если же вы истинный поклонник Minecraft, давно играете, но при этом у вас осталась нереализованная мечта о какой-либо постройке, непременно обратите внимание на книжку «Minecraft: Средневековая крепость», настоящее произведение виртуального инженерного искусства.

Представьте себе эпоху Средневековья. Огромные замки на возвышенности, внушительный ров вокруг них, деревушка под боком и хозяйство на собственном обеспечении. Именно такое огромное сооружение, фактически небольшой город, можно построить с помощью этой книги.

Начинается все со строительства сторожевой башни – инструкция пестрит детальными подсказками и мудрыми советами. Указывается даже уровень сложности постройки и количество часов, необходимых на ее создание.

Далее идет постройка внешней стены и ворот. Ворота – это уже инженерная песня, и не в самой простой тональности. Обсыпка ворот гравием, песчаная подушка, качество кирпича и его количество, подъемный механизм, глубина рва с водой – это лишь малая часть тех построек, что нужно возвести возле ворот.

Но если вам казалось, что все очень просто, потерпите. Дойдите до главы «Цитадель», и вы поймете, что для воплощения этого проекта в виртуальном мире нужно будет взять отпуск в реальной жизни.

Во-первых, потому, что цитадель по-настоящему красива. Хочется ее рассматривать и изучать. Если вы всегда хотели побывать в замке, но у вас нет возможности посетить настоящий, можно установить Minecraft и построить замок самостоятельно.

Как только цитадель будет достроена, можно начать заниматься ее внутренним убранством, и здесь уже самое время звать знакомую девушку и вместе разбираться, где какая люстра будет висеть. Сразу предупредим, что обустраивать цитадель можно долго: начиная от королевской спальни и заканчивая казармами ваших гвардейцев. Даже таверна с кузницей имеется.

Но это лишь полдела. После цитадели желательно облагородить окрестности. Верстовые столбы, знаки с указателями, памятники и фонтаны, лавки торговцев и соборы с колокольнями – все это тоже предстоит строить.

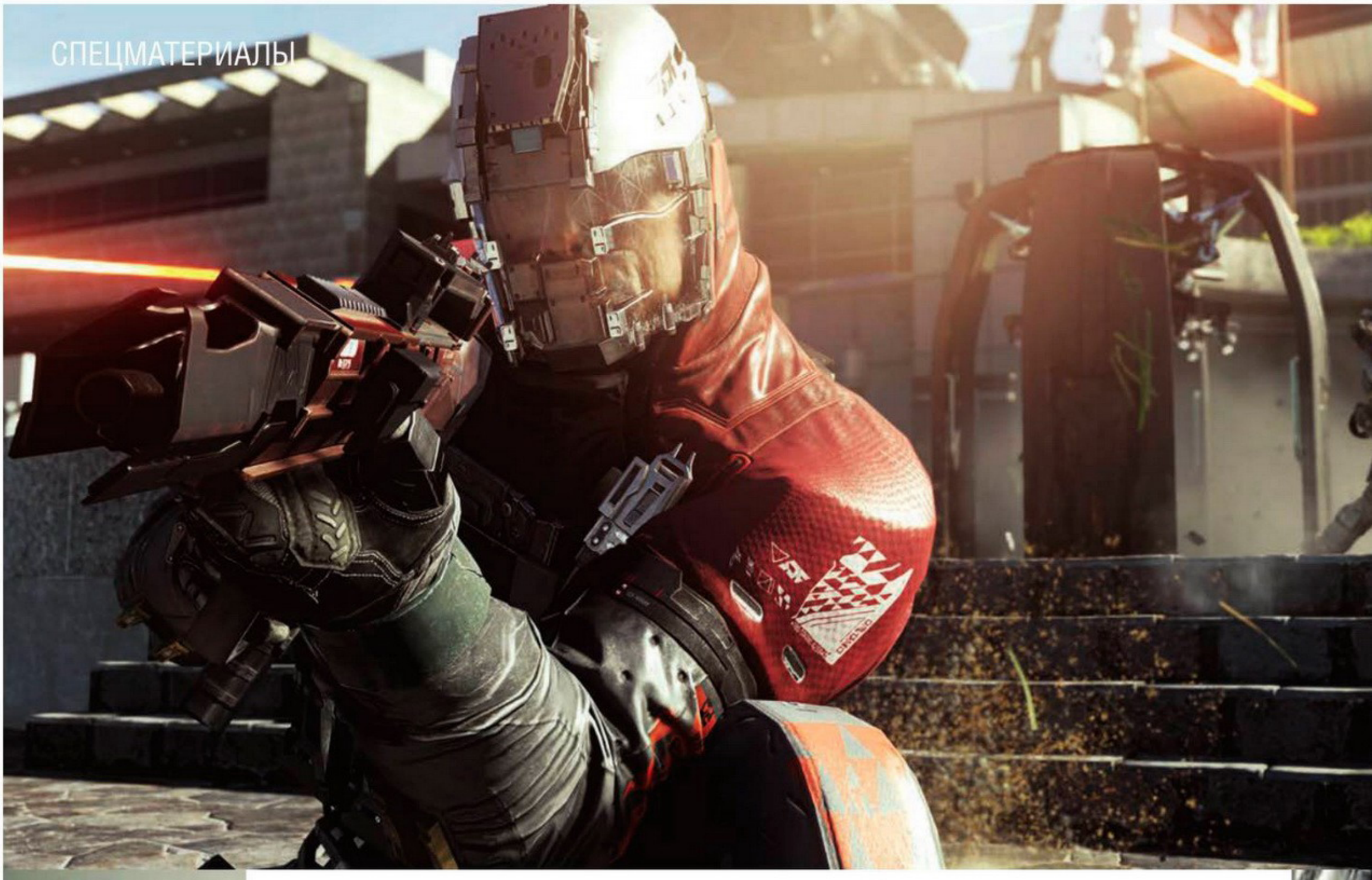
Логичным завершением строительства станет установка ловушек в подземельях и тюрьмах. Здесь уже получается своеобразная «игра в игре», когда, помимо расположения ловушек, необходимо еще и рассчитывать работу механизмов. Добавляем к этому установку чанов с лавой и получаем идеальный замок.

■■■

Обе книги по-своему уникальны. Для поклонников Minecraft они станут отличным подарком и покажут новые грани любимой игры, а для новичков обернутся настоящим открытием. Ведь именно для этой аудитории они и выпускались. «Minecraft: Только факты» и «Minecraft: Средневековая крепость» подробно рассказывают об игре и о самых важных ее составляющих, а также доказывают, что Minecraft – это не только игра для убиения времени, но и великолепный инструмент для творчества.

К слову, изданием книг в России занимается «Эгмонт Россия», специализирующееся на публикации детской и подростковой литературы и периодики. По словам представителей издательства, до конца этого года в продаже появится еще несколько книг, посвященных Minecraft. ■

СХОДСТВО
с инструкциями к конструкторам LEGO не случайно – назначение ведь аналогичное



КОГО ПОЗВАЛ ДОЛГ

7 САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В СЕРИИ CALL OF DUTY

ДЕНИС КНЯЗЕВ

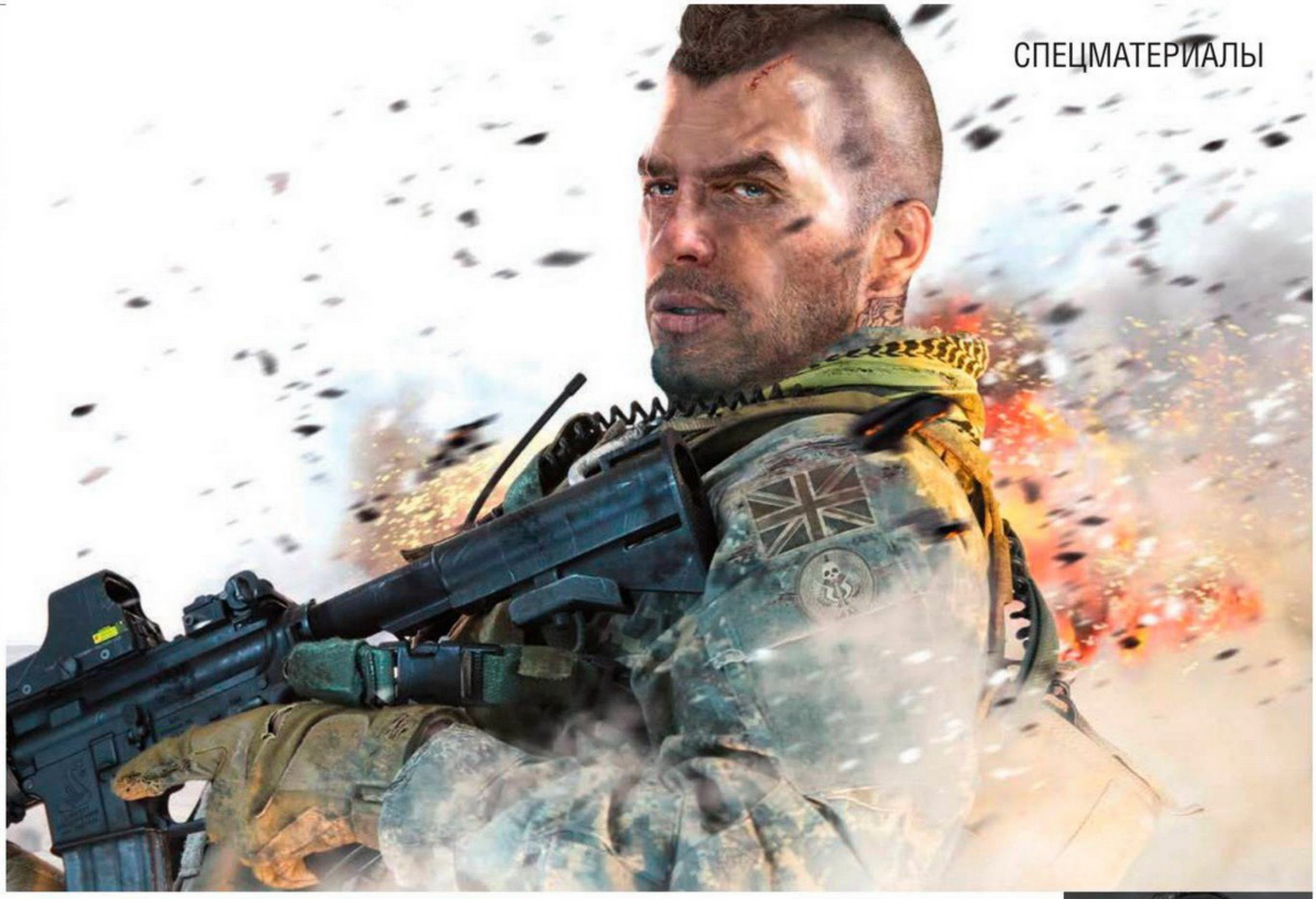
Какого героя игроки вспоминают в первую очередь, когда речь заходит о **Call of Duty**? Верно – усатого и вечно молодого Джона Прайса. Но британский капитан далеко не единственный яркий персонаж в популярной серии. Поклонники наверняка назовут еще с десяток легендарных имен.

Начиная с **Call of Duty: World at War** авторы привлекают к разработке звезд первой величины, а также используют в играх образы реальных исторических личностей. Да и к сценариям авторы сейчас относятся гораздо серьезнее.

АЛЕКСЕЙ ВОРОНИН (CALL OF DUTY)

Хотя относиться к своим персонажам всерьез создатели Call of Duty начали не сразу, оставить без внимания самую первую часть серии мы попросту не смогли. Алексей Воронин – главный герой советской кампании в Call of Duty. Именно он в 1942 году под орудийным обстрелом пробирался через Сталинград, он же спустя три года установил Знамя Победы на крыше Рейхстага.

О самом герое известно мало. В начале войны он был рядовым красноармейцем, а до Берлина дошел, будучи лейтенантом 150-й стрелковой дивизии Красной армии. Может, Алексей Воронин и не самый главный персонаж оригинала (в первой части мы играли еще за двух героев), но для российских игроков он уж точно еще один повод вновь пройти ту самую Call of Duty 2003 года.



ВИКТОР РЕЗНОВ
(CALL OF DUTY: WORLD AT WAR)

Одним из первых по-настоящему интересных героев стал Виктор Резнов, появившийся в Call of Duty: World at War. Не в последнюю очередь он запомнился игрокам благодаря Гэри Олдману («Пятый элемент», «Дракула»), подарившему солдату свой голос.

В чем-то Резнов похож на Прайса. Советский командир тоже появлялся в нескольких играх серии: защищал Сталинград и брал Берлин в World at War, возглавлял восстание в Воркуте в **Black Ops** и помогал Алексу Мэйсону в **Black Ops 2** (хотя последний случай, судя по всему, лишь галлюцинация Мэйсона).

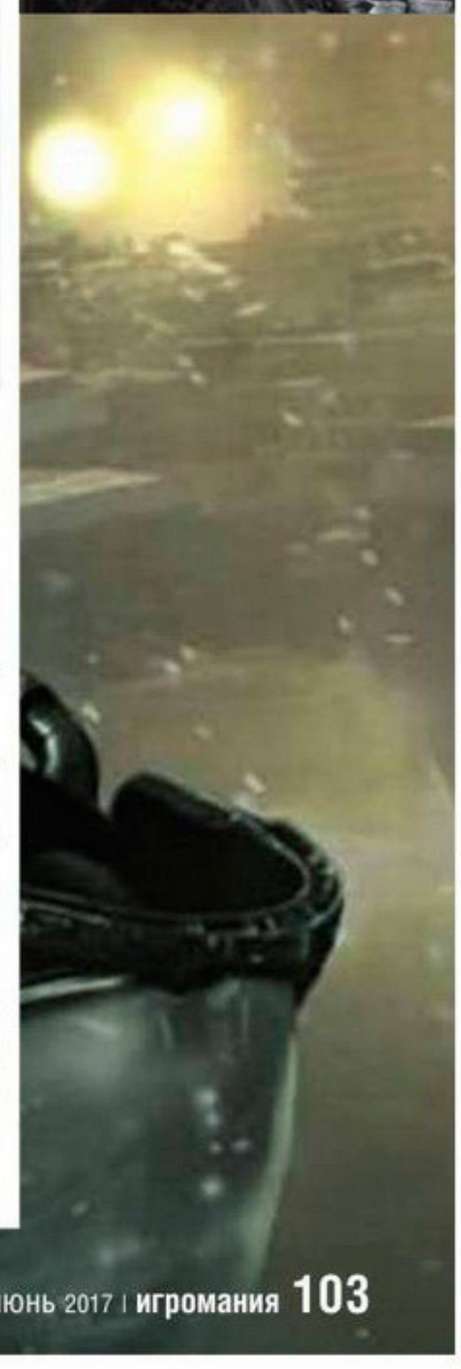
Резнов, пожалуй, самый трагический герой Call of Duty. Во время осады Сталинграда он потерял друзей и родных, а после Второй мировой попал в ГУЛАГ. Согласно официальной версии, советский солдат погиб, пытаясь сбежать из лагеря, но подтверждения тому так и не нашлось.

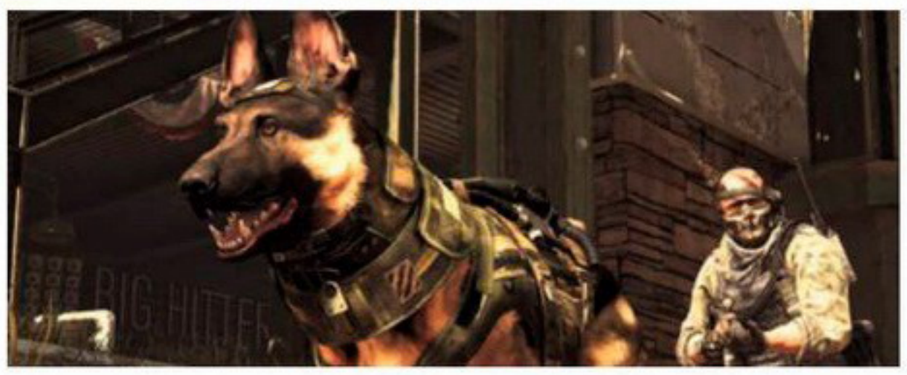
ДЖОН «СОУП» МАКТАВИШ
(CALL OF DUTY: MODERN WARFARE)

Джон – центральный персонаж трилогии **Modern Warfare**. И если в первой игре он был новобранцем с «дурацким именем», то уже к **Modern Warfare 2** дослужился до звания капитана и стал самым близким другом Прайса.

Соуп участвовал во всех ключевых событиях трилогии – предотвратил бомбардировку США, ликвидировал националиста Имрана Захаева, вытащил Прайса из охраняемой тюрьмы и выследил террориста Владимира Макарова, устроившего резню в аэропорту.

При этом в каждой игре Соупа серьезно ранили. В Modern Warfare 2, к примеру, ему пришлось вытащить из собственной груди немаленький такой нож и метнуть его в главного злодея. Третье ранение, которое Мактавиш получил в Праге, стало последним: до больницы Джон уже не дожил.





КОГДА ШЕПАРД УБИЛ РАЙЛИ, многие игроки грустили еще и потому, что сцене, показанной на этом скриншоте, предшествовала долгая и весьма непростая миссия. А все ради чего?

САЙМОН «ГОУСТ» РАЙЛИ
(CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2)

А вот и еще один персонаж из Modern Warfare. Впервые немногословный Саймон Райли появился во второй части трилогии и запомнился тем, что всю игру проходил в маске с изображением человеческого черепа. Гоуст помогал главным героям во время специальных операций и никогда не выходил на первый план.

Возможно, он так и остался бы очередным статистом, если бы не весьма «эффектная» гибель героя. Райли застрелили, а тело облили бензином и сожгли. И ладно бы персонаж погиб от руки неприятеля, но его убил генерал армии США Шепард, оказавшийся предателем.

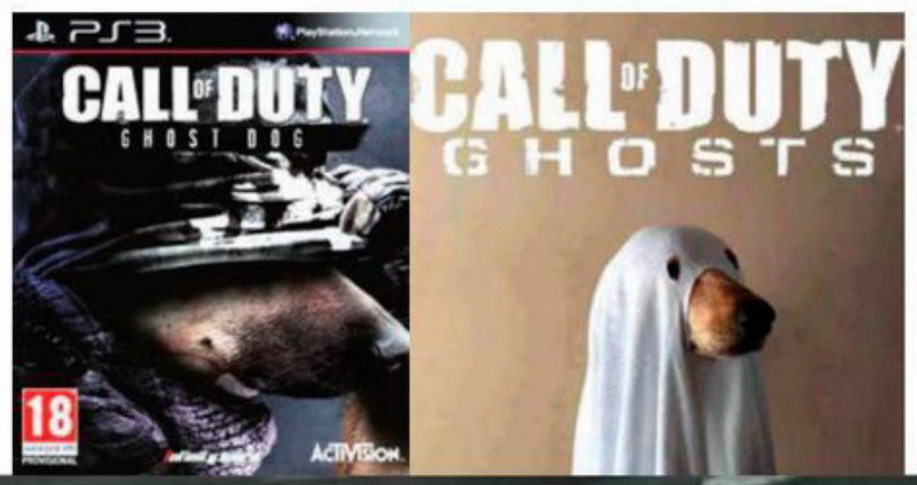
Разработчики справедливо рассудили, что в Modern Warfare 2 этому персонажу уделили маловато внимания, и уже после релиза игры выпустили серию комиксов **Modern Warfare 2: Ghost**, посвященную Гоусту.

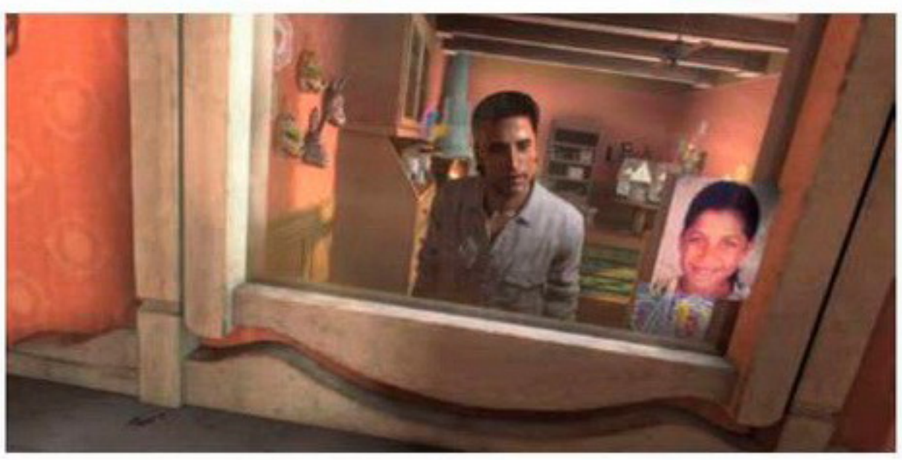
ПЕС РАЙЛИ
(CALL OF DUTY: GHOSTS)

Идея специального подразделения «Призраки», куда войдут самые опытные оперативники, давно витала в воздухе и в результате нашла свое воплощение в **Call of Duty: Ghosts**. Сама игра получилась на любителя, но был там один герой, о котором забыть никак нельзя.

Речь о немецкой овчарке по кличке Райли (в честь Гоуста, разумеется), ставшей символом выпуска. Во время некоторых заданий псу можно отдавать приказы. В такие моменты Райли превращается в самую настоящую машину для убийств – становится неуязвим и в одиночку разрывает зубами врагов целыми отрядами. А порой можно самому взять пса под контроль, прокрасться по кустам во вражеский лагерь и впиться зубами в... тушку неприятеля.

Еще до релиза Call of Duty: Ghosts сотрудники студии **Infinity Ward** преподнесли Райли как одну из основных фишек игры. Такой подход не остался без внимания, и силами игроков пес быстро стал мемом.





РАУЛЬ МЕНЕНДЕС
(CALL OF DUTY: BLACK OPS 2)

Серия Call of Duty знает не только отважных героев, но и безумных злодеев. К последним, без сомнения, можно отнести Рауля Менендеса, политического деятеля из Никарагуа, революционера и основателя организации Cordis Die, цель которой – уничтожить капиталистические сверхдержавы.

Менендес – один из самых ярких персонажей Call of Duty. Он не стремится перебить как можно больше мирного населения (подобные жертвы, по его мнению, лишь издержки), но хочет отомстить тем, кто повинен в смерти его младшей сестры.

Появление такого персонажа в Call of Duty – не случайность. Сценарий для Black Ops 2 написал Дэвид Гойер («Блэйд», «Темный рыцарь»), его и нужно благодарить за характер героя.

ДЖОНАТАН АЙРОНС
(CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE)

Гэри Олдман – не единственный актер, участвовавший в создании Call of Duty. Так, в **Advanced Warfare** главного злодея сыграл Кевин Спейси («Секреты Лос-Анджелеса», «Карточный домик»). И сыграл, надо признать, отлично. Правда, в этот раз создатели обошлись уже без помощи Гойера, поэтому история потеряла в качестве подачи и обрела несколько «неожиданных» поворотов.

Это, впрочем, не делает самого Джонатана Айронса менее интересным персонажем. Он – глава частной военной корпорации «Атлас», одной из самых могущественных в мире. Поначалу Айронс даже пытается помочь главному герою – берет его на работу после серьезного ранения, дает доступ к самому современному вооружению и имплантам (серия к этому моменту окончательно перебралась в будущее).

Но стремление к безграничной власти – черта, чаще всего присущая именно злодеям. Таковым Айронс и становится, однако воплотить в жизнь мечту о мировом господстве не успевает, сгинув как самый типичный злодей.

■■■

Персонажей в Call of Duty много. Развивая серию и создавая новые игры, разработчики не забывают и о своих героях. Уже сейчас есть много известных имен – кто знает, сколько их будет в будущем? ■

ГРЕГ ЗЕЩУК
и Рэй Музика

ДЛЯ СВОЕГО ВРЕМЕНИ
Shattered Steel смотрелась очень достойно

ЛЕТОПИСЬ СТУДИИ BIOWARE

ОТ BALDUR'S GATE ДО MASS EFFECT: ANDROMEDA

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Это случилось утром. Двое друзей по своему обыкновению спокойно завтракали. Позади у них была учеба в Альбертском университете, а впереди – возможность стать врачами. Но буквально за час все изменилось: молодые люди решили, что медицина не для них, куда интереснее будет основать свою компанию и заняться... разработкой игр. В этот момент Канада потеряла двух врачей, зато мир приобрел одну из лучших студий в истории – **BioWare**.

БОЛЬШОЕ НАЧИНАЕТСЯ С МАЛОГО

Возможно, Грег Зещук и Рэй Музика не решились бы на это, если бы не их увлечение программированием. Друзья уже подрабатывали тем, что писали медицинские обучающие программы, отчасти похожие на «симуляторы врача». А еще они очень любили игры, особенно ролевые. Буквально за несколько месяцев они собрали нужные документы, наскребли стартовый бюджет, втянули в это дело еще одного своего друга-врача, Августина Йипа, и в феврале 1995 года официально оформили свою новую компанию.

Грег в те времена занимался гериатрией – лечил стариков, а Рэй работал на скорой помощи. Ему не раз приходилось дежурить по ночам и сталкиваться с по-настоящему ужасными случаями, иногда теряя пациентов или сшивая их чуть ли не по кускам. Неудивительно, что однажды оба осознали, что все это не для них. Хорошо, что благодаря опыту разработки программ они уже примерно представляли, как делать игры.

Коридоры больниц и медицинские лаборатории Зещук и Музика променяли на подвал. Там было много разного хлама, а еще очень низкий потолок, о который рослый Музика регулярно набивал шишки. Именно в каморке Грега и началась разработка их первого серьезного проекта – **Shattered Steel**.

Хотя многие знают BioWare как компанию-разработчика ролевых игр, ее первым творением стал экшен для MS-DOS. В Shattered Steel, вышедшей в 1996 году, современные игроки вряд ли найдут что-то общее с будущими проектами студии. Зато там были сражения роботов в стиле **MechWarrior**, отличная для того времени картинка, редактор уровней, мультиплеер и полностью деформируемое окружение. А главное, что именно после релиза Shattered Steel компанией заинтересовались сразу пять издателей, в том числе легендарная **Interplay**.

Она и взяла канадцев под свое крыло, и именно тогда BioWare переключилась на ролевые игры. Зещук и Музика всегда были большими поклонниками этого жанра и конкретно студии **Westland**, а с легкой руки Interplay у них появилась уникальная возможность воспользоваться правами на **Dungeon & Dragons**. Правда, создавая ранний прототип под названием **Battleground**

ОБЕ ЧАСТИ
Baldur's Gate вышли с подтянутой картинкой несколько лет назад

MDK2 ТОЖЕ ВЫШЛА
в HD-версии, только вот техническая реализация подкачала

Infinity, канадцы о своем счастье еще не знали. И лишь потом, по просьбе издателя, он был полностью переработан под вторую редакцию D&D, а попутно сменил название. Так спустя три года появилась **Baldur's Gate**.

ФОРМИРУЯ ЖАНРЫ

Годы эти не были для компании легкими: трудились разработчики по ночам, днем продолжая лечить людей и зарабатывать деньги. За все время они вложили в свое тогда еще хобби порядка ста тысяч долларов, что для обычного человека даже сейчас огромная сумма. В какой-то момент от Рэя даже грозилась уйти жена, а Августин Йип и вовсе покинул компанию, сосредоточившись на карьере врача. Более того, уже к Baldur's Gate команда насчитывала около шестидесяти человек, и ими надо было управлять, но мало у кого в компании был опыт в геймдеве.

Впрочем, трудности определенно того стоили. Baldur's Gate продалась космическим на тот момент тиражом в два миллиона копий – и навсегда изменила жанр ролевых игр. Именно в ней проявились черты будущих проектов BioWare и их последователей. Так, по ходу приключений к главному герою могли присоединиться спутники. У них были интересные биографии, свои тайны и проблемы, а главное – с ними можно было развивать отношения, общаться и брать с собой в путешествия. Чего стоил только следопыт Минск со своим космическим хомяком Бу.

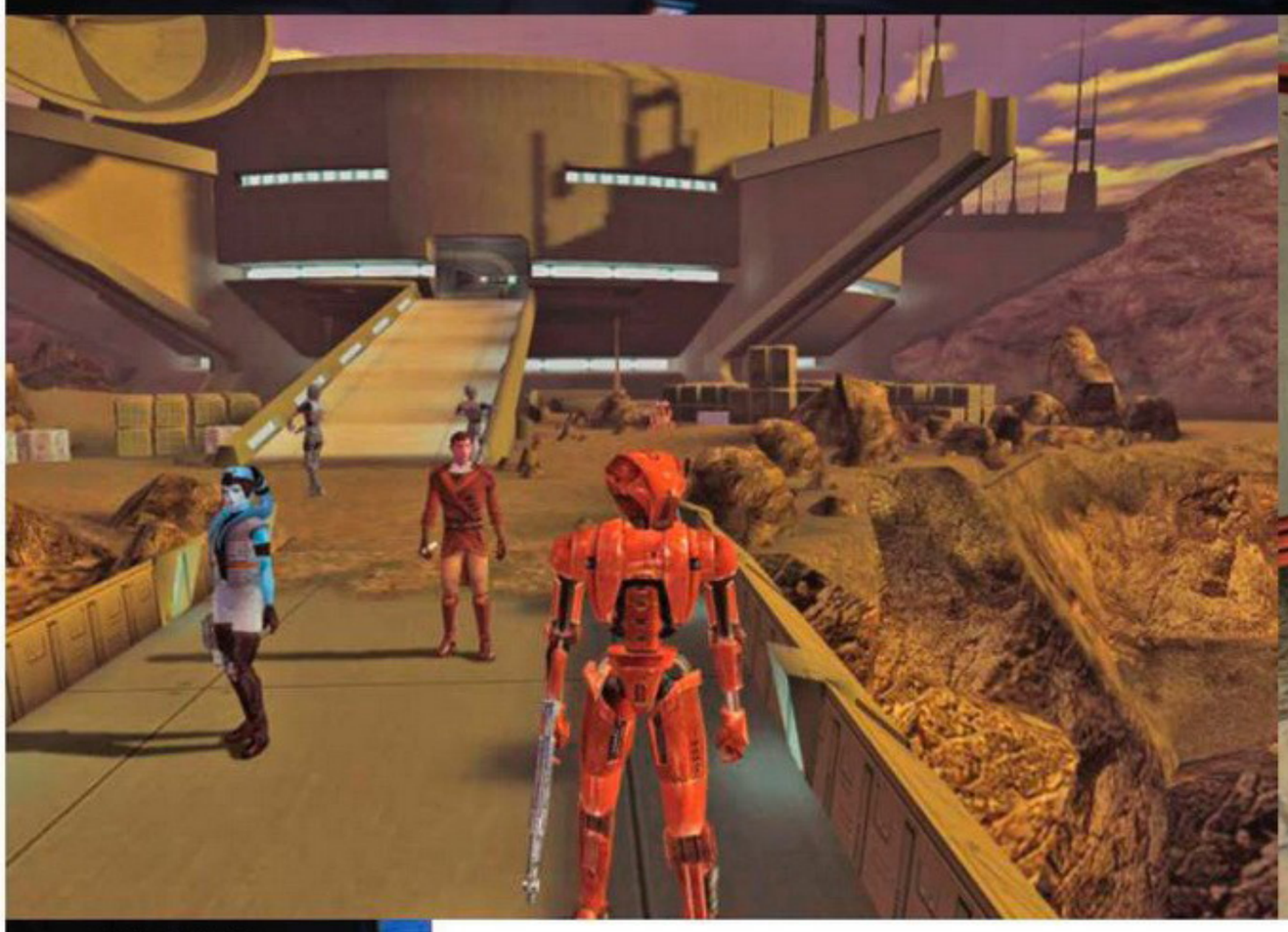
Именно в Baldur's Gate впервые появилась фирменная боевая система BioWare: сражения проходили в реальном времени по правилам D&D, но в любой момент игру можно было поставить на паузу и раздать приказы каждому из членов команды. Дополняли картину огромный мир в сеттинге **Forgotten Realms**, глубокая ролевая система и неплохой сюжет. Не то чтобы великий, но тогда таких требований никто и не предъявлял.

В общем, почти все, за что мы сейчас любим классические RPG, было уже там. Baldur's Gate почти единолично изменила жанр и определила направление его развития на годы вперед. Не будь ее, ни в **Mass Effect**, ни в **Dragon Age**, ни даже в **«Ведьмака»** мы сейчас, скорее всего, не играли бы. Ведь во многом именно Baldur's Gate обозначила, как будут выглядеть игры жанра, а ее успех подтолкнул издателя к выпуску **Planescape: Torment**. Кстати, созданной именно на движке BioWare – Infinity Engine.

НОВЫЕ УСПЕХИ

Несмотря на громкий успех, BioWare все еще была во власти Interplay. И следом они выпустили продолжение вовсе не своего хита, а чужого проекта. Таким обра-

ДРЮ КАРПИШИН



ЕСТЬ МНЕНИЕ, что именно Knights of the Old Republic сделала жанр ролевых игр мейнстримом

НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ в BioWare старательно избегали сиквелов. Вторые части Neverwinter Nights и Knights of the Old Republic взяли на себя их друзья – Obsidian Entertainment

зом в 2000 году появилась **MDK2**, вторая часть боевика студии **Shiny Entertainment**. Ни ролевой системы, ни возможности собрать партию болтливых персонажей там не было. Зато был яркий экшен от третьего лица, саундтрек от Йеспера Кида и достойный юмористический сюжет, где нашлось место героям-уборщикам, безумным ученым, шестилапым псам-киборгам и сражениям с инопланетянами. Все это обеспечило отличные продажи и очень хорошие отзывы прессы: игра получила преимущественно восьмерки и девятки, а на Metacritic держит достойные 83 балла.

Одновременно с разработкой MDK2 канадцы не прекращали трудиться над своей истинной страстью – новой ролевой игрой. И уже в том же 2000 году фанаты смогли погрузиться в **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn**, превзошедшей оригинал почти во всем. Во второй части был куда более масштабный и проработанный сюжет, больше персонажей, неожиданных поворотов, проблем, организаций, мест, личных историй напарников, квестов и полноценная нелинейность. Ну и, разумеется, «мелочи» наподобие исправления геймплейных недоработок.

К слову, именно с Shadows of Amn в компании дебютировал тогда еще помощник дизайнера Дрю Карпишин, который спустя несколько лет станет сценаристом **Star Wars: Knights of the Old Republic**, Jade Empire и первых двух Mass Effect. Именно его любят вспоминать, когда речь идет об успехах этих проектов, ведь Карпишин заложил основы истории и написал немало отличных диалогов. Что забавно, ведь некоторое время Карпишин работал водителем грузовика – перевозил мебель, чтобы хоть как-то оплачивать счета.

Вообще, в те времена компания BioWare находила таланты в самых разных местах. Престон Ватаманюк, главный дизайнер первых трех Mass Effect, к примеру, был мусорщиком. Аарон Флинн, программист, а затем и ведущий менеджер компании, – генетиком. А Мак Уолтерс, один из сценаристов серии, оказался в компании после того, как в BioWare заметили его мод для **Neverwinter Nights**.

ВРЕМЯ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Несмотря на успехи Baldur's Gate 2 и MDK2, вскоре Interplay обанкротилась, так что BioWare пришлось открывать новую страницу своей истории. В качестве издателя выступила небезызвестная компания **Infogrames Entertainment**, чуть позже превратившаяся в **Atari**, ну а новой страницей для канадской студии стала ролевая игра Neverwinter Nights.

В ней от Baldur's Gate остались только основы: тот же сеттинг Forgotten Realms, та же D&D, только третьей редакции, а также боевая система и возможность собирать команду. Но движок был новый – Aurora (на нем спустя какое-то время сделали «Ведьмака»), игра переехала в полное 3D, и еще разработчики решились на ряд смелых экспериментов. О том, оправдал ли себя риск, многие спорят до сих пор.

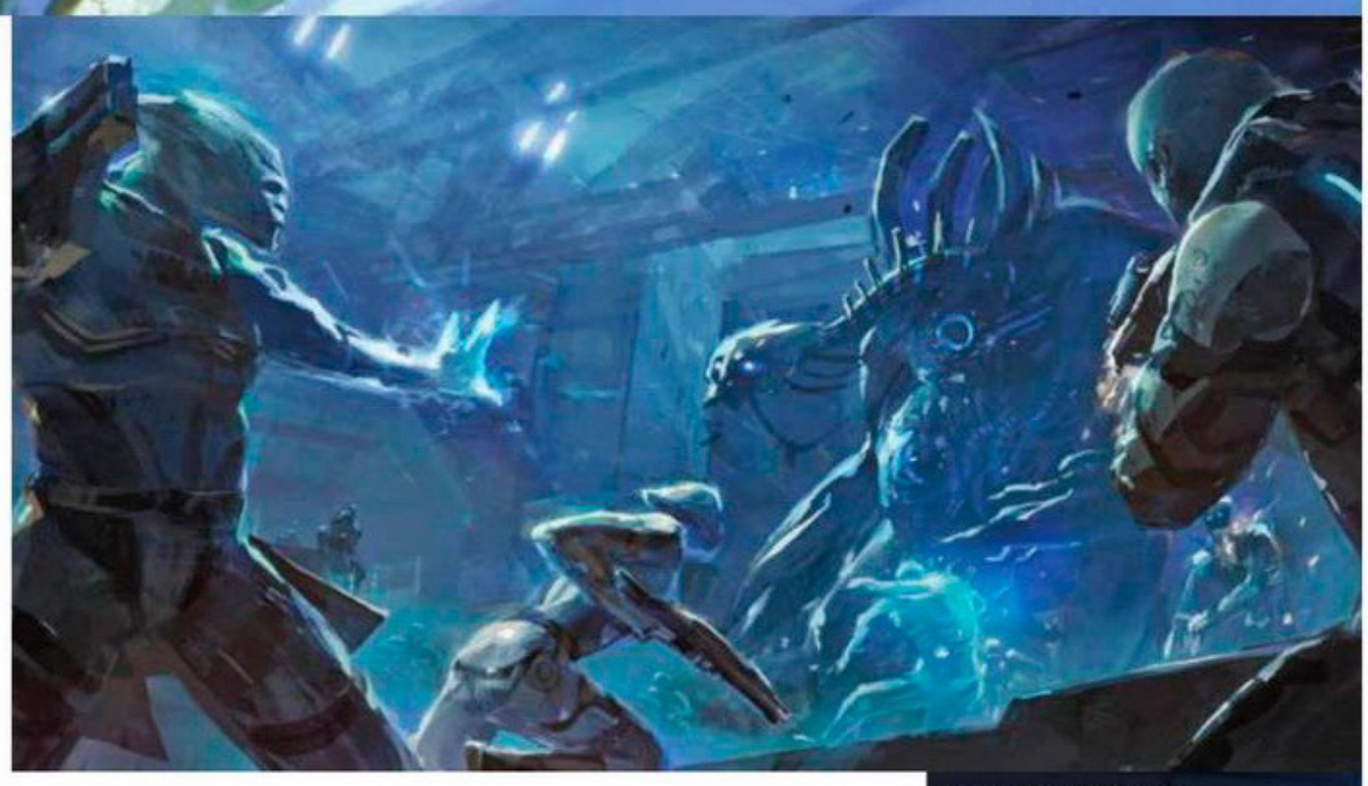
Огромную ставку авторы сделали на мультиплеер, способный уместить на одном сервере до семидесяти пяти игроков. А главное – в Neverwinter Nights встроили мощнейший редактор, с помощью которого поклонники могли создавать собственные истории. На этом поприще проект ждал невероятный успех: за годы фанаты разработали несколько тысяч модификаций, в том числе заточенных под сетевую игру.

Правда, кого-то все это не впечатлило, ведь сюжет, по мнению многих, сделал шаг назад. Сама история была неплоха, но до масштабов Baldur's Gate 2 не дотягивала, а основным ее недостатком стало «урезанное» взаимодействие с напарниками. Несмотря на это, Neverwinter Nights все равно продалась тиражом в два миллиона копий, породив потом еще несколько аддонов. Но после нее в BioWare вернулись к изначальной схеме, заодно отказавшись от правил D&D. Следом канадцы занялись проектом, что вывел их на совершенно новый уровень.

ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ

Речь, конечно, о Star Wars: Knights of the Old Republic, временном эксклюзиве Xbox в конце 2003 года. Глубокая ролевая игра по известной вселенной куда дружелюбнее предыдущих работ BioWare. В KotOR нет ни хитрых правил, ни привычной уже изометрии, а диалоги короче и несколько проще. Что, к счастью, совсем не сделало игру хуже.

Напротив, именно Knights of the Old Republic стала переломной вехой в истории компании. Новый проект BioWare удивительным образом совмещал сразу две выигрышные темы. Он сохранил главные достоинства Baldur's Gate – взаимоотношения с напарниками, боевую систему с тактической паузой, отличные квесты, – но при этом стал куда легче для новичков. И все это



удивительным образом сочеталось с магией «Звездных войн»: дуэли на световых мечах, космические корабли, культовый Татуин и, что важно, необычный взгляд на легендарную вселенную.

События Knights of the Old Republic происходили за тысячи лет до событий фильмов, когда в мире «Звездных войн» уже были световые мечи и Сила, но конфликты, персонажи и атмосфера разительно отличались. При этом история, по мнению некоторых, была интереснее и глубже произведений самого Лукаса: в KotOR BioWare впервые использовали свою ставшую потом традиционной сюжетную схему с «избранным» героем, «мнимым» злодеем и обязательным неожиданным поворотом ближе к концу игры.

Все это изменило не только судьбу самой компании, но и вообще сеттинг «Звездных войн». Успех был оглушительный, после чего BioWare стала настоящей легендой. И в будущем от них ждали невероятного.

Но канадцы все же позволили себе чуточку побаловаться и выпустили замечательную, но не такую громкую Jade Empire. В ней они шагнули еще ближе к экшену, ничего не теряя ни в сюжетном плане, ни в ролевой системе. Но самое-самое, чем запоминалась Jade Empire, – необычный мир с отсылкой к азиатским легендам и, конечно же, яркие персонажи. В Нефритовой империи было очень уютно благодаря светлой и яркой картинке, а заводить отношения, крутить романы и сражаться за «мир во всем мире» оставалось все так же интересно.

Хотя Jade Empire сами разработчики вряд ли воспринимали как нечто действительно серьезное, ведь все это время они уже трудились над своим новым шедевром – Mass Effect.

ПОЯВЛЕНИЕ MASS EFFECT

Работать над Mass Effect канадцы начали сразу после KotOR, стремясь развить успех и доказать, что могут сделать потрясающую игру и без известных лицензий. Трудилась над проектом почти та же команда, что занималась Knights of the Old Republic, руководил разработкой молодой, но талантливый Кейси Хадсон, а за сценарий отвечал Дрю Карпишин.

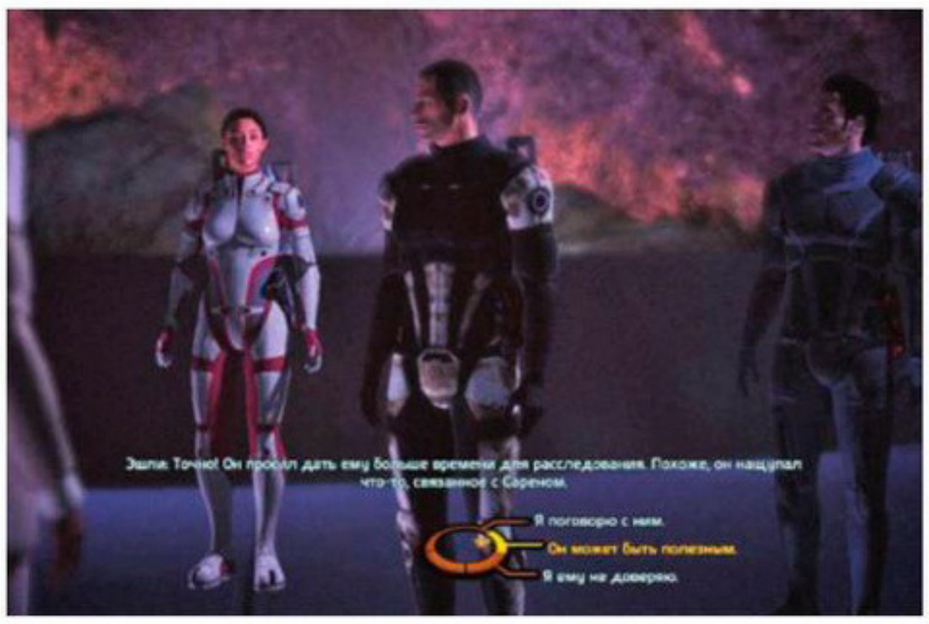
Хадсон – личность тоже занятная. По словам членов его команды, он умеет чуть ли не все, от рисования до программирования. Даже свой дом, если верить рассказам, он спроектировал сам. Правда, начало его карьеры безоблачным назвать трудно. Как и многие другие видные лица BioWare, разработчиком Хадсон становиться не планировал: учился он на инженера (отчислили) и мечтал стать военным летчиком (не взяли), еще молодой человек увлекался программированием. Именно оно и привело Кейси в BioWare. За эти годы он успел сделать немало чудесных вещей – работал над Baldur's Gate 2, руководил процессом создания Knights of the Old Republic и придумал концепцию Mass Effect.

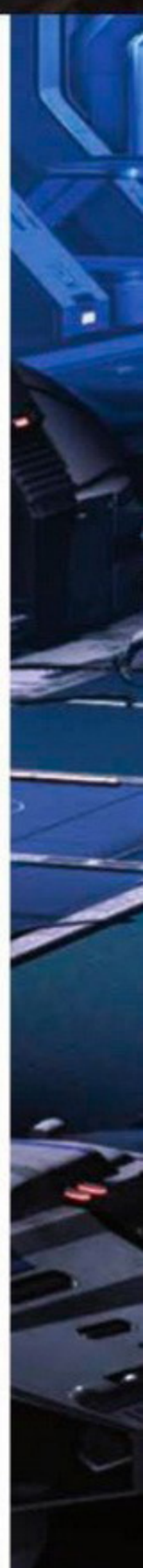
Само собой, над игрой работали еще десятки и сотни талантливых людей. Но именно Хадсон принес идею игры Музике и Зещуку. Тогда еще в виде одного листочка. Первоначальная концепция слабо напоминала то, чем в итоге стала Mass Effect, – планировался шутер от первого лица, про космос и с онлайновыми элементами. Вроде Halo, но с упором на сюжет и персонажей. Главным героем выступал бравый капитан Андерсен, противостояли ему какие-то летучие мыши с комариными жалами на головах, и бились все они за знания Предтеч, которых тогда называли назари.

НА ПУТИ К РЕЛИЗУ
Mass Effect пережила немало неприятностей

КЕЙСИ ХАДСОН

НЕСМОТРЯ НА УСПЕХ, Кейси Хадсон явно рассчитывал на большее





ФОРМИРУЯ ЖАНРЫ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Постепенно Хадсон и команда нащупали нужное направление. Посмотрев на YouTube коротенький документальный фильм про роботов, Престон Ватаманюк, главный дизайнер проекта, пришел к идее развернуть сюжет вокруг конфликта синтетической жизни и органики. Так летучих мышей заменили геты и жнецы.

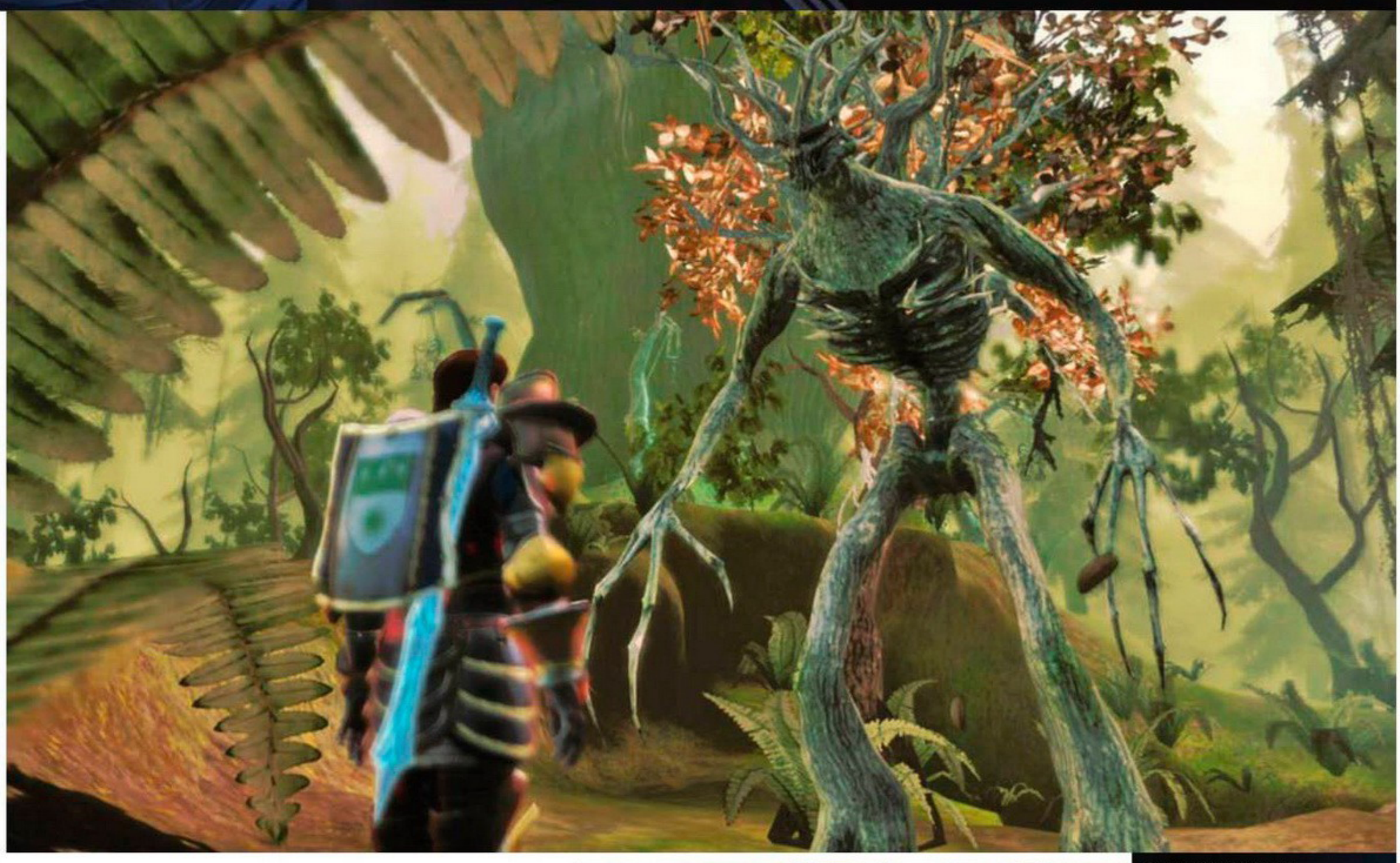
Одновременно решено было дать игрокам возможность постоянно принимать важные решения, которые отразятся на событиях следующих частей. Именно благодаря этому появилась новая система диалогов, так называемое «диалоговое колесо», где вместо реплик нужно было выбирать эмоции. Ну и, само собой, та самая знаменитая сцена, где главный герой и его напарник Рекс спорят, направив друг на друга пушки. Именно по ней можно увидеть, чего добивалась команда, – ведь только от действий игрока зависит, удастся ли уладить дело миром или одного из членов команды придется собственноручно застрелить, навсегда вычеркнув из сюжета трилогии.

В 2007 году только на Xbox 360 (временно) вышел ролевой экшен, и многие его назвали лучшей игрой года. На тот момент это была по-настоящему прорывная RPG. В том же «Ведьмаке» 2007 года все еще был «театр голов», Mass Effect же предлагала невероятно кинематографические сцены. Герои спорили, жестикулировали, камера меняла ракурс, а некоторые персонажи могли просто перестрелять друг друга.

Картину дополняла совершенно новая, проработанная, полная загадок и тайн вселенная со своими историями, персонажами, планетами, расами и прочим. Азари, турианцы, саларианцы, кроганы, Цитадель, жнецы, Гаррус, Лиара, Тали, Шепард – на тот момент эти слова еще не значили ничего, но знакомиться с этим миром и его обитателями было настоящим удовольствием.

СЛОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ и кинематографичность стали главными фишками игры

Первый год разработки напоминал настоящую катастрофу: сюжет не складывался, вселенная была непродуманной и противоречивой, соединить экшен с тактической составляющей не получалось. Не было даже нормального прототипа, хотя до показа игры прессе и издателю оставалось всего несколько месяцев. Были и проблемы с бюджетом: например, у BioWare не хватало денег на создание женских и мужских версий инопланетян, в результате появилась исключительно женская раса азари, а турианцы, кроганы и прочие встречались только мужского пола.



Mass Effect стала настолько масштабным явлением, что ее постельные сцены обсуждали даже на американском телевидении. Правда, многие все же восторгов от игры не разделяли. Например, критике подвергся экшен, сделанный в стиле **Gears of War**, но с тактической паузой, а также поездки на вездеходе «Мако» по пустым планетам и слабые побочные миссии.

К страшному разочарованию Кейси Хадсона, невзирая на все призы и хвалебные отзывы, Mass Effect не стал той «бомбой», на какую он рассчитывал: продажи не поражали воображение, жанр вмиг не изменился. Но начало было положено, а отдельные моменты – первый визит на «Нормандию», знакомство с Гаррусом и Лиарой, звучание волшебной музыки Сэма Халика – не забываются до сих пор.

ПЕРВЫЙ ЗВОНОЧЕК

Эти годы были связаны не только с успехами, но и с многочисленными переменами в структуре компании. В 2005 году BioWare объединилась с **Pandemic Studios**, хотя многие фанаты этого просто не заметили – студии сохранили свои имена. А еще спустя два года, за месяц до выхода Mass Effect, обе компании купила **Electronic Arts**.

Постепенно в составе BioWare, помимо студии в Эдмонтоне, появилось несколько дополнительных подразделений: в 2006 году была образована студия в Остине, ей поручили разработку **Star Wars: The Old Republic**, в 2009-м открылась еще одна BioWare в Монреале. Именно аниматоры этой команды работали над частью важных сцен Mass Effect 2 и мультиплеером третьей части, а также целиком сделали **Mass Effect: Andromeda**.

За недолгое время в составе BioWare образовалось еще несколько подразделений, но все они были закрыты, переименованы или расформированы. Эти перемены, само собой, не могли не отразиться на работе компании.

DRAGON AGE СТАЛА одной из лучших RPG в истории – благодаря качеству диалогов и сюжета, а также их подаче

ПОД САМЫМ НЕБОМ

Правда, сперва никаких проблем перестановки не создавали. По крайней мере, видимых. Так, в 2009 году на свет появилась **Dragon Age: Origins**, еще один удачный проект компании. Несмотря на успех Mass Effect, новая игра почти не использовала наработки предшественницы. Напротив, разработчики старались сделать что-то похожее на свои первые игры.

ПОСЛЕ СМЕРТИ ШЕПАРДА вселенная Mass Effect стала куда мрачнее. Но и эмоциональнее при этом

Здесь и боевая система, целиком завязанная на паузу и раздачу указаний, и возможность подвесить камеру «к потолку», чтобы игра стала изометрической, и куда более глубокая ролевая система, и «книжные» диалоги, без всяких колес. Не все, к сожалению, было к лучшему: по части картинки и постановки игра уступала космической серии канадцев.

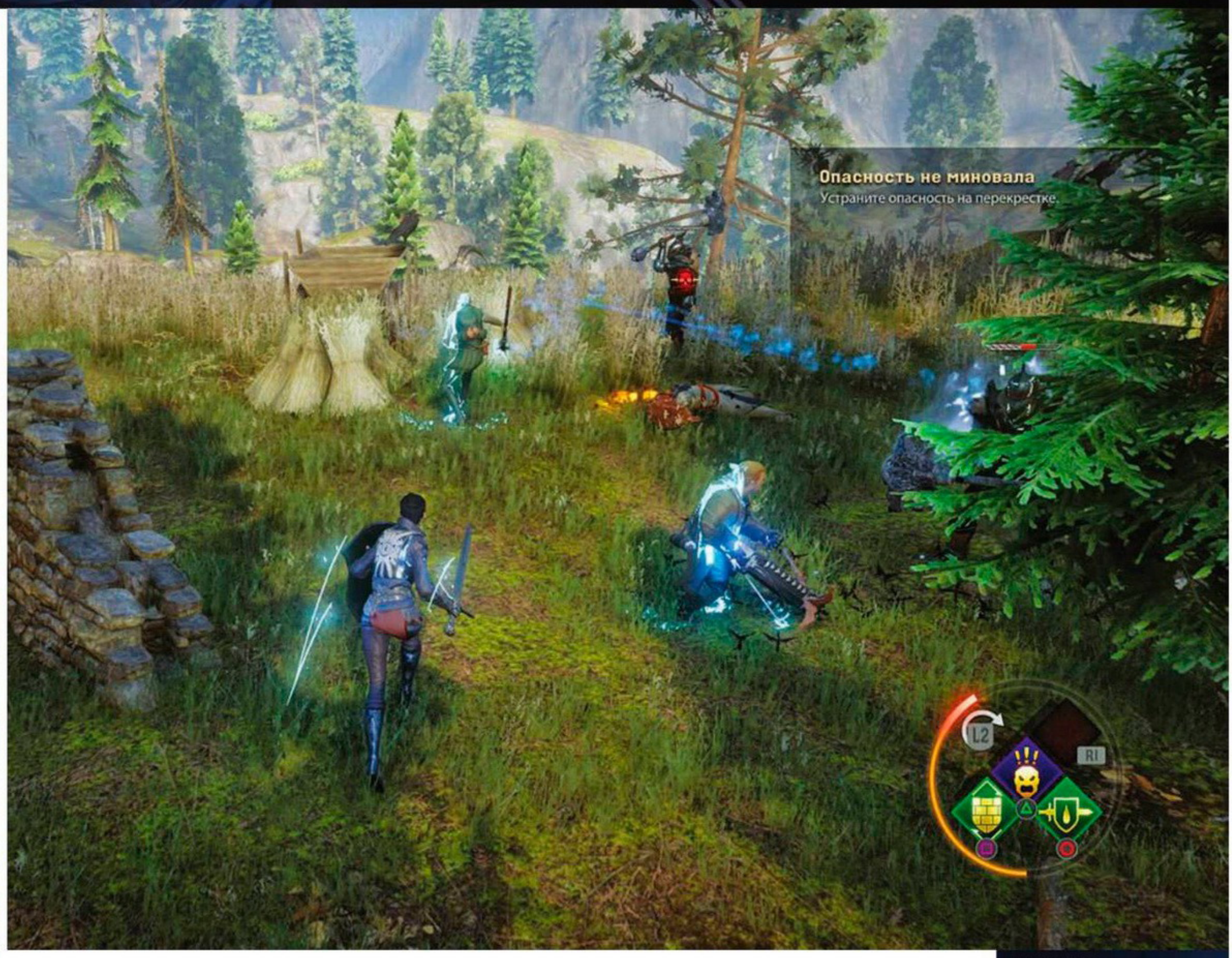
Зато в Dragon Age традиционно были отличные герои и занятный мрачный сеттинг. Разработчики пошли в сторону «Ведьмака» и сделали жестокое темное фэнтези с отвратительными монстрами и еще более отвратительными людьми, притеснением эльфов и миром, что вроде как обречен. Хотя по-настоящему оригинального в этой вселенной было мало, в студии сумели все это грамотно обыграть. Первая Dragon Age по-прежнему считается одной из лучших игр BioWare.

Буквально через полгода подоспела **Mass Effect 2**, еще один успех компании. Разочарованный приемом первой части Кейси Хадсон решил выжать из себя и команды еще больше. Они собрали и проанализировали все отзывы прессы об игре, после чего написали новую историю, вывели режиссуру на недосягаемый уровень, подогнали под мировые стандарты экшен, вырезали вездеход «Мако», отказались от эксклюзивности для Xbox и совершили, пожалуй, главный ход – сделали серию чуточку мрачнее. И все это сработало.

Именно второй части удалось сделать серию по-настоящему популярной. Даже те, кто до этого с ролевками BioWare дел не имел, оказались в плену у Mass Effect 2. Многие именно со второй части начали знакомство с франшизой, ведь сюжет игры был несколько отделен от сюжета оригинала, а кто-то только со второй попытки смог ее полюбить.

Mass Effect 2 вывела серию на новый уровень: по части экшена игра вплотную приблизилась к лучшим боевикам того времени, а главное, сиквел превзошел первую часть в плане постановки. Чего только стоит вступление, где Шепарда, главного героя серии, просто берут и убивают. А еще там были полюбившаяся многим космическая вселенная и обожаемые персонажи – турианец Гаррус, кварианка Тали, азари Лиара, остроумный пилот Джокер и многие другие. Ну а если кого-то и не было, им на смену приходили новые, не менее яркие герои.

К сожалению, именно после Mass Effect 2 началась цепочка не самых приятных для поклонников событий. Серию покинул ее бессменный сценарист Дрю Карпишин, оставив Мака Уолтерса в одиночестве. А издатель, увидев в Mass Effect огромный коммерческий потенциал, усилил контроль над студией.



ФИНАЛ ТРИЛОГИИ

В 2011 году компания выпустила сразу два проекта – **Dragon Age 2** и Star Wars: The Old Republic. И оба оставили неоднозначное впечатление.

Новая MMORPG по вселенной «Звездных войн» щеголяла отличным по меркам жанра сюжетом, но не смогла предложить увлекательную онлайновую механику и быстро растеряла львиную долю пользователей. А Dragon Age 2, как это ни странно, критиковали за историю. В попытке изменить стандартную схему с «избранным» героем и «мнимым» злодеем сиквел не смог предложить ничего интереснее.

В 2012 году Mass Effect 3 заканчивала сюжет трилогии – и делала это местами очень красиво. Все полюбившиеся персонажи говорили свое «прощай», главные сюжетные линии (вроде историй с генофагом кроганов или противостоянием кварианцев и гетов) находили свое развитие. При этом в Mass Effect 3 было мощное, гнетущее чувство наступающей беды, когда вокруг война, враг кажется непобедимым и герои, похоже, уже смирились с неизбежностью.

Вместо хеппи-энда Mass Effect 3 предлагала, может, и смелый, но очень спорный вариант: в конце, вне зависимости от предыдущих решений игроков, для главного героя история заканчивалась печально. Не всем игрокам и критикам это пришлось по душе, и команда выпустила **Extended Cut**, расширяющее финал игры, а игровое сообщество, в свою очередь, придумало десятки теорий, объясняющих происходящее в финале.

НАШИ ДНИ

В 2014 году BioWare анонсировала **Shadow Realms**, новую онлайновую ролевую игру про параллельные миры и магию в современном сеттинге. Первая демонстрация проекта публику не впечатлила, и спустя несколько месяцев Shadow Realms закрыли.

В том же 2014-м вышла **Dragon Age: Inquisition**, неплохая ролевая игра, получившая отличные оценки критиков, но неоднозначные отзывы игроков. Одних в ней впечатлили гигантский мир, подход к истории и персонажам, других расстроили масса однотипных побочных квестов и качество некоторых диалогов.

Ну а в 2017-м появилась Mass Effect: Andromeda, вызвавшая бурные споры, которые не утихнут, наверное, до выхода следующей игры студии.

■■■

В будущем же нас ждет загадочный новый проект от главной команды из Эдмонтона, да и Andromeda с Inquisition наверняка обретут продолжения. Будем следить затаив дыхание! ■

В INQUISITION
были и отличные персонажи, и интересные сюжетные моменты

РОМАНТИКА В ИГРАХ

ИСТОРИИ ЛЮБВИ НА НАШИХ МОНИТОРАХ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Когда речь заходит об отношениях в играх, многие, как правило, кривят нос и говорят, что показывать любовь в индустрии еще не научились. Когда речь заходит о сексе, дела и вправду плохи: персонажи нелепо тычутся друг в друга, забавно дергаются... Иногда сцены получаются слишком пошлыми, а иногда, напротив, слишком целомудренными. Но, когда дело касается отношений и чувств, играм действительно есть что предложить.

КОГДА ИГРОК – УЧАСТНИК ПРОЦЕССА

Стоит только начать разговор о романтике в играх, как многие сразу же вспоминают творчество компании **BioWare**. Канадцы действительно преуспели в этом деле, хотя идеальными придуманные ими романы назвать сложно. Впрочем, главное, что дают их игры, – возможность самому стать участником процесса, повлиять на развитие отношений и чуть ли не оказаться на месте одного из героев.

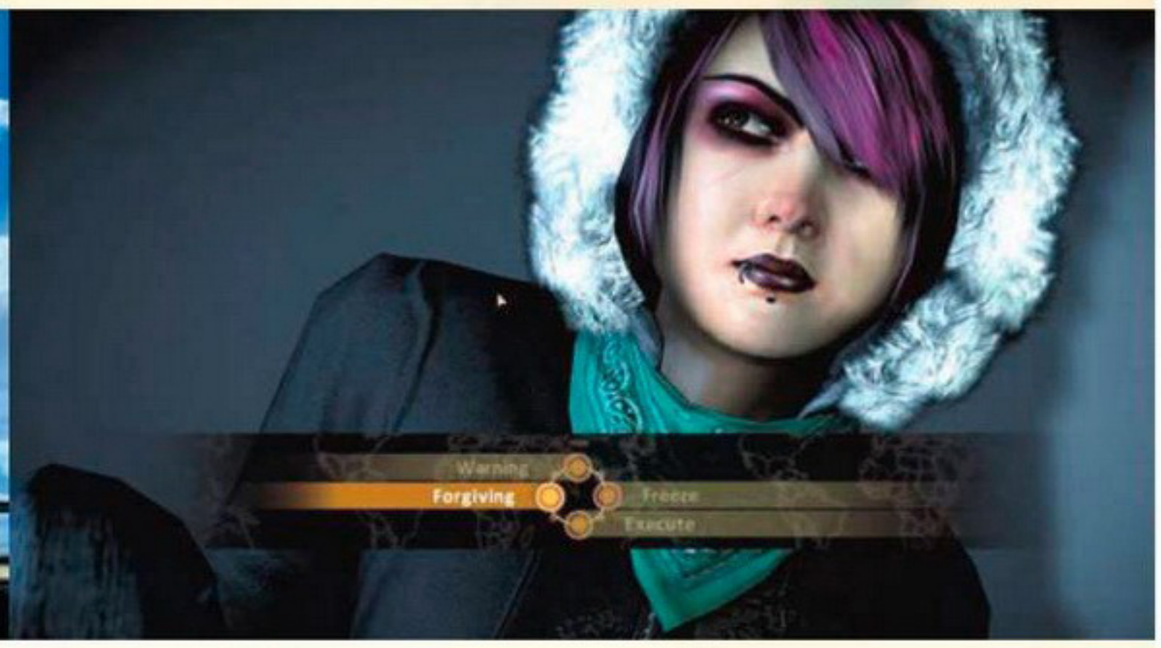
ОТНОШЕНИЯ В MASS EFFECT разворачивались не только между главным героем (или героиней) и кем-то еще. В третьей части можно было увидеть, как между членами команды «Нормандии» тоже зарождалась любовь. Как между Тали и Гаррусом, например

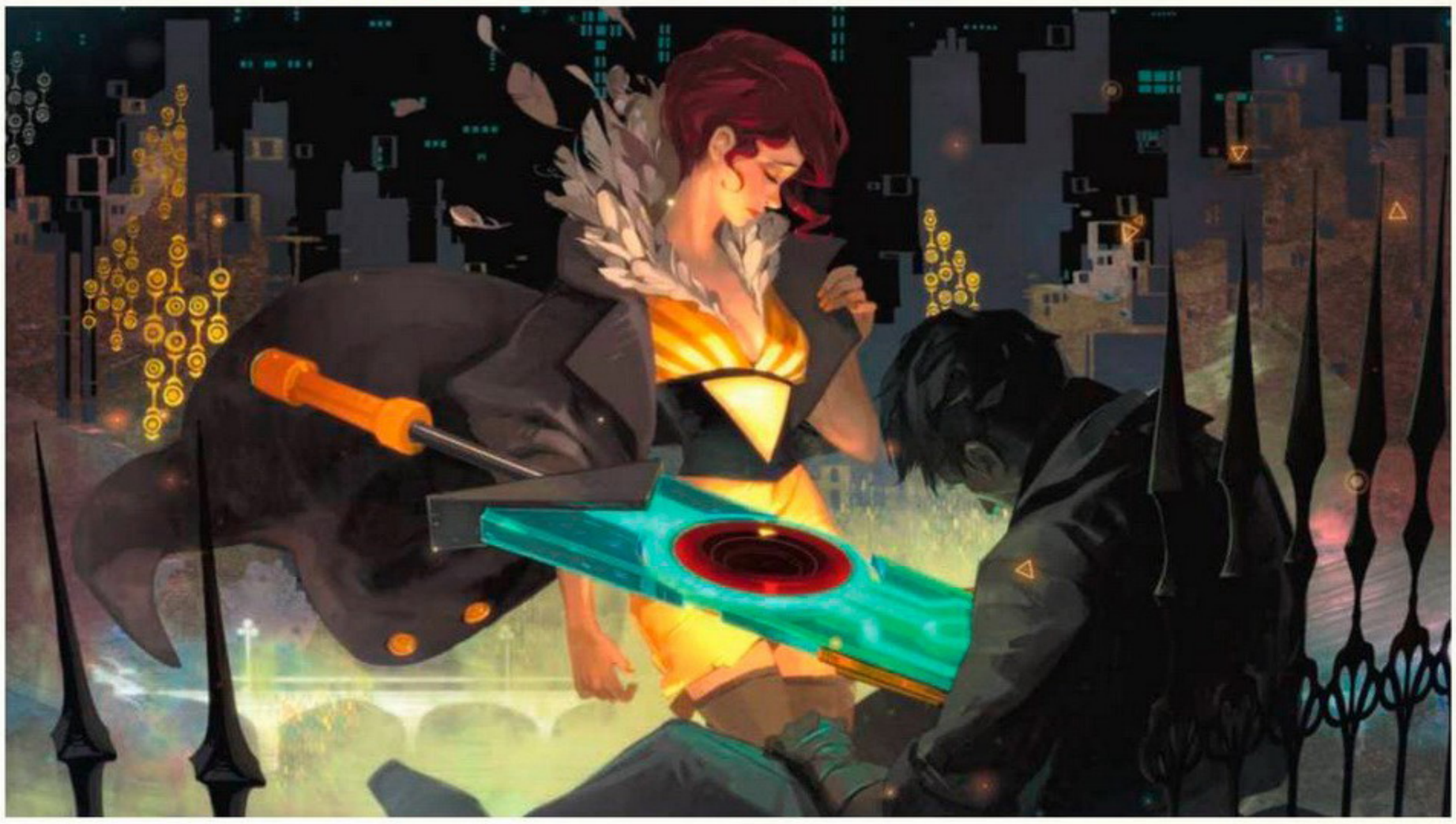
В **Star Wars: Knights of the Old Republic**, например, можно было закрутить роман с джедайкой по имени Бастила. Он разворачивался по хитрому сценарию. Своенравную девушку сперва нужно было завоевать, ведь между героями стояли и кодекс джедаев, и множество предрассудков, и сложный характер самой Бастилы.

При этом такие интересные психологические проблемы и долгие беседы стали визитной карточкой чуть ли не каждого персонажа игр студии. В серии **Mass Effect**, чтобы завоевать сердце полюбившегося героя, нам приходилось преодолеть немало самых разных трудностей: между командором и возлюбленными вставали и тяжелое прошлое героев, и комплексы, а милейшую инопланетянку по имени Тали очень смущал ее скафандр и слабый иммунитет.

К слову, о многих персонажах именно по ходу романа выяснялись интересные подробности: допустим, Гаррус раскрывал себя как куда более чувственный, скромный и даже немного неловкий турианец, а наемный убийца Тейн оказывался намного романтичнее, чем виделось изначально.

Правда, нельзя сказать, что у BioWare получились лучшие в истории игр романы. Во всех их проектах





СЕРИЯ FINAL FANTASY богата на самые разные романы. Причем зачастую именно благодаря им сюжеты этих игр и запоминались

ALPHA PROTOCOL – еще один интересный пример выстраивания виртуальных отношений. Причем в случае с некоторыми персонажами это могло произойти и против воли героя

РАЗРАБОТЧИКИ TRANSISTOR тоже рассказывают романтическую историю. Только чувства там возникают между героиней и… рассказчиком, заточенным в ее необычном мече

отношения все же достаточно схематичны и сводятся к правильным решениям в нескольких репликах, а некоторые сопартийцы чуть ли не сами вешаются на шею. Постельные сцены тоже не то чтобы впечатляют, хотя милая и даже немного трогательная эротическая сценка с Лиарой из первой части дала повод для крупного скандала и серьезного обсуждения на американских телеканалах.

Но главное, почему разработчики заслуживают похвалы, – это возможность самим повлиять на ход таких историй. И, что немаловажно, все это сказывается и на общем сюжете. В Knights of the Old Republic, например, именно благодаря развитым отношениям с Бастилой можно заставить ту свернуть с выбранного ею пути, а в Mass Effect эмоциональная составляющая могла неслабо повлиять на судьбы целой расы. Ведь вот, казалось бы, ты понимаешь, как нужно поступить в этой ситуации и что какая-то сторона конфликта совсем не права, но разве можно предать возлюбленную?

К слову, ролевые игры вообще кладезь для любителей романтики. Тот же «Ведьмак» – отличный пример. И хотя происходящий в первой части разврат трудно ассоциировать с чем-то мало-мальски романтичным (мы то и дело соблазняем девушек, раздавая им подарки, чтобы в итоге получить карточку с эротической картинкой), то уже ко второй появилось что-то более эмоциональное. Трисс Меригольд, боевая подруга Геральта, стала играть большую роль в сюжете, ради нее предстояло принять пару судьбоносных решений, а интимная сцена с розой памяти, несмотря на некоторые перегибы, получилась даже красивой.

В третьей части серия сделала еще один шаг, предложив полноценный любовный треугольник, разыгранный между Геральтом, Трисс и давней любовью ведьмака Йеннифэр. И хотя зачастую романтические сцены оставались на фоне основного сюжета, то, как раскрывалась книжная линия Геральта и Йеннифэр с загаданным им желанием и статуей единорога, определенно запоминалось. Да и сцены ревности вышли на редкость забавными. А тех, кто попытался завоевать сразу обеих чародеек, ждала крайне интересная и смешная развязка.

ЕСЛИ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ «ВЕДЬМАКА» то и дело творились разные непотребства, то к третьей отношения превратились во что-то куда более серьезное и романтичное

В СЕРИИ MONKEY ISLAND история не раз строилась вокруг увлечения главного героя его женой Элейн. И типичный, казалось бы, рассказ о принцессе в беде часто заканчивался совершенно непредсказуемо

В PSYCHONAUTS, полной юмора и детской наивности истории, тоже нашлось место роману. И пусть отношения главного героя с его подругой Лили большую часть сюжета никак не развивались, следить за ними было очень любопытно

МОЖЕТ, отношения в Uncharted показаны и не очень оригинально, зато жизненно. Особенно в четвертой части

ЕСЛИ ВО МНОГИХ ИГРАХ романтика подается как вспомогательный элемент, то в Catherine отношения – центральная тема

КОГДА ПОДНИМАЮТСЯ СЕРЬЕЗНЫЕ ТЕМЫ

Еще один любопытный пример того, как раскрываются отношения в играх, – это серия **Uncharted**. Да, в первой части роман между Нэйтом и его спутницей Еленой развивался по совсем уж классическому сценарию: они вместе преодолевали неприятности, подставляли друг друга и спорили в стиле Хана и Леи, а к концу, само собой, между героями возникала связь. Но уже к сиквелу их отношения стали гораздо интереснее. Где-то между частями пара рассталась, к тому же в сюжете нашлось место и для очаровательной наемницы Хлои, что создало настоящий любовный треугольник.

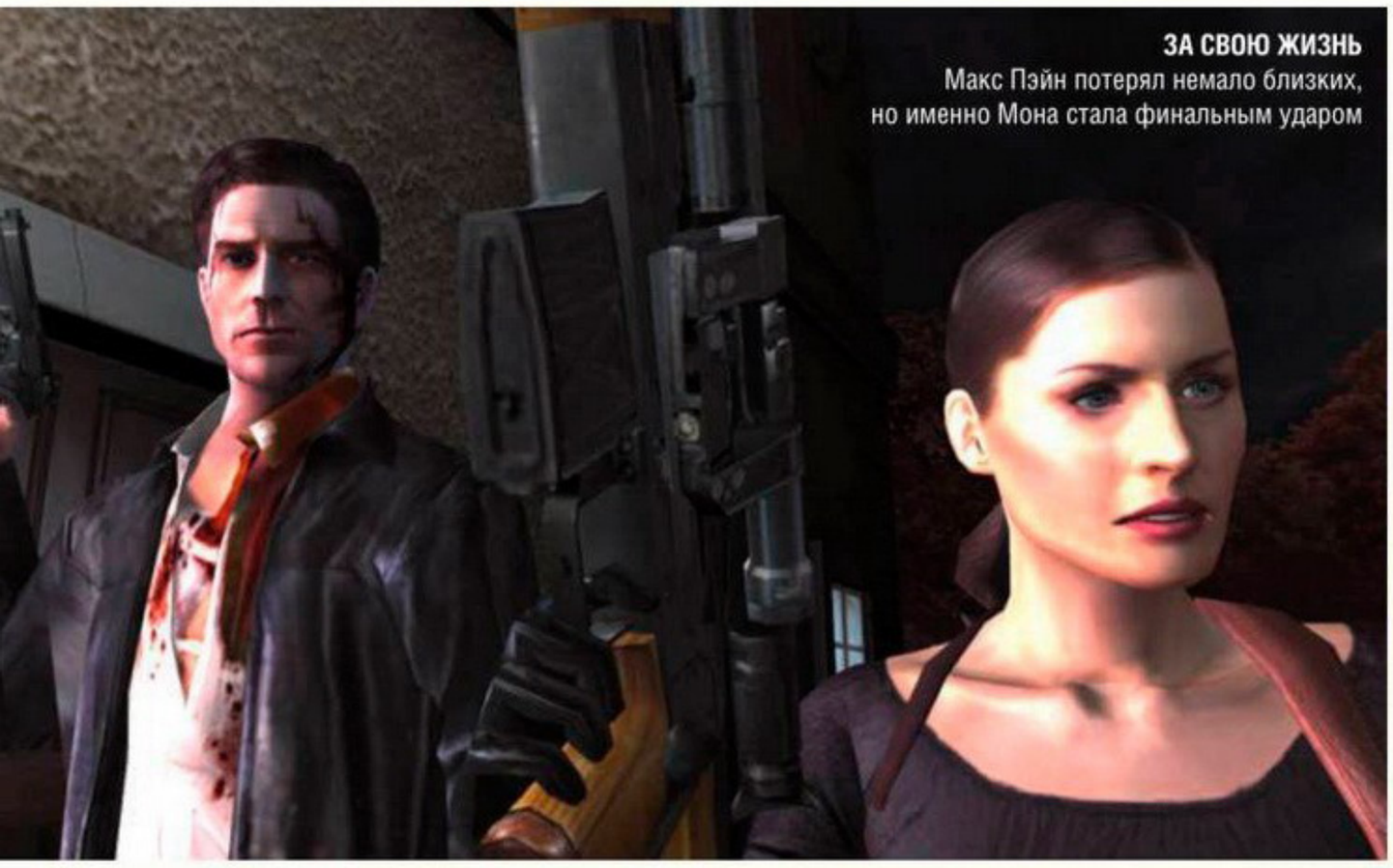
Любопытно, что при этом на фоне то и дело проскальзывали напоминания об истинных чувствах Дрейка: цветок и фото Елены в его дневнике, какие-то милые, уютные сценки, в которых они заботились друг о друге. Постепенно чувства разгорались с новой силой, и происходило это на редкость естественно и красиво.

В **Drake's Deception** герои снова расстались, и это тоже добавляло их отношениям остроты, особенно если учесть, что обо всех деталях их размолвки приходилось догадываться самому и только по намекам. Тем не менее пара снова воссоединялась, да как! Момент, когда после смертельной опасности они вновь осознавали, что нужны друг другу, а Дрейк лежал на коленях у Елены, держа ее за руку, – один из лучших и трогательных в серии.

Ну а к финальной главе Uncharted они уже стали мужем и женой, и этот этап, на наш взгляд, получился самым интересным и сложным. В новой игре их отношения проходят серьезную проверку. Дрейк вынужден отказаться от своих приключений в пользу семьи, его жизнь потихонечку отравляют тяготы быта, а Елена постепенно забывает о том, насколько хорош был ее муж, и перестает им восхищаться.

И оттого особенно интересно наблюдать, что происходит, когда Нэйт срывается в очередное приключение, наврав своей половинке с три короба, и как герои в конце концов находят решение, спасая брак. Что необычно для игр, за многими аспектами их семейной жизни удается понаблюдать – посмотреть свадебные альбомы

NINJA THEORY всегда удавалось создать «химию» между персонажами. И в Enslaved они выстроили на этом всю игру



ЗА СВОЮ ЖИЗНЬ
Макс Пэйн потерял немало близких, но именно Мона стала финальным ударом

ВО МРАКЕ,
что творится в The Darkness, возлюбленная главного героя Дженни чуть ли не единственный лучик света

и фотографии из путешествий, узнать, как герои проводят вечера. Ну а разбросанные по комнатам вещи зачастую способны рассказать о персонажах больше, чем все диалоги, вместе взятые.

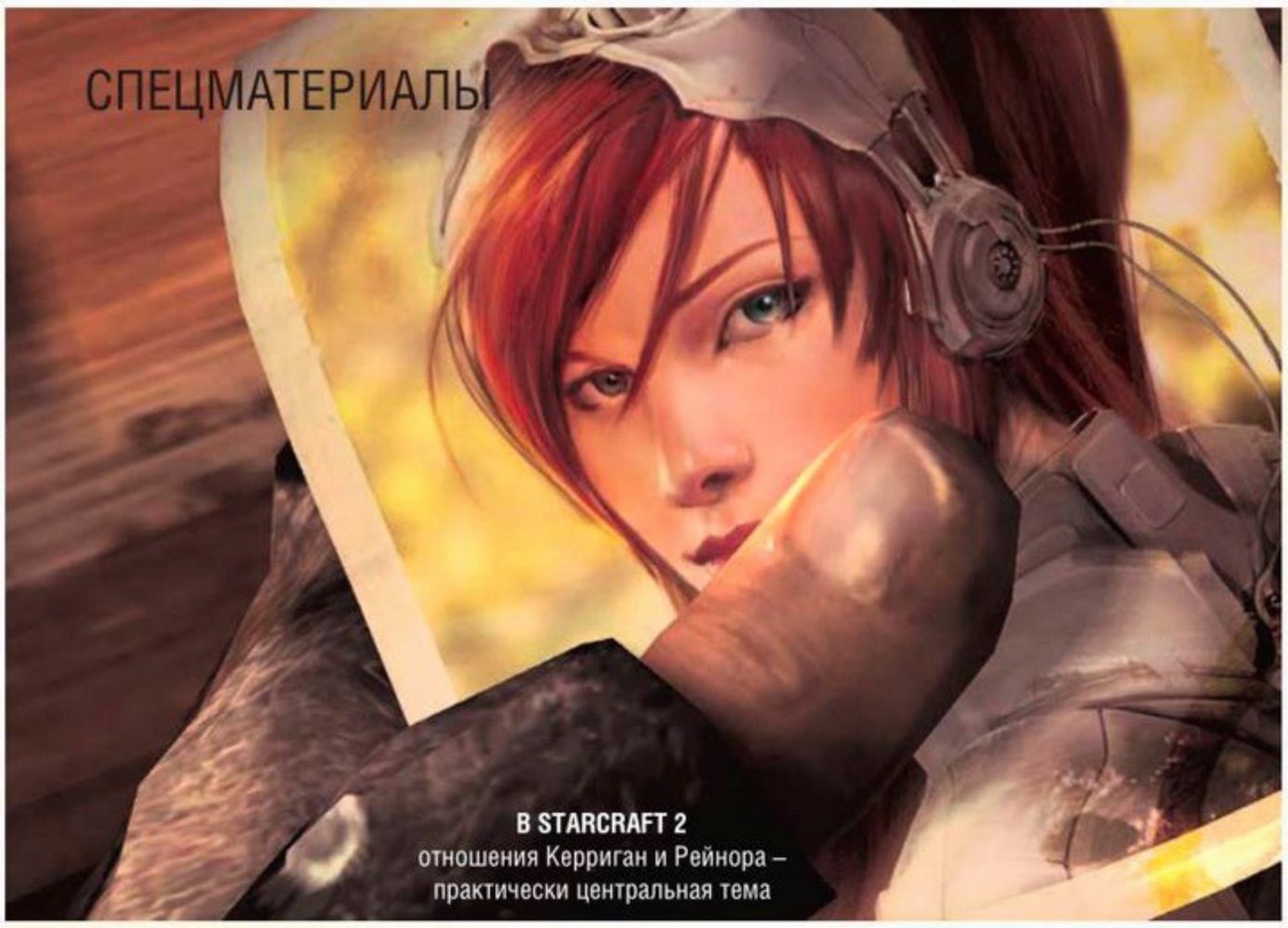
Японская игра **Catherine** тоже пыталась поднимать серьезные темы, среди которых и замужество, и ответственность, и измены. Хотя делала она это в своеобразной, комедийной манере. По сюжету, главный герой, немного апатичный молодой Винсент, все никак не мог решить, чего же он хочет от жизни. Но события сами подталкивают его в верном направлении: откуда ни возьмись утром в его постели просыпается красивая незнакомка (притом что Винсент уже давно состоит в отношениях с дамой), по ночам начинают сниться кошмары, после которых некоторые мужчины, как выясняется, умирают. А тут еще и девушка главного героя говорит о замужестве и, кажется, начинает подозревать измену.

Главному герою вместе с игроком предстояло разобраться в происходящем, а заодно и в себе. Catherine напрямую задавала игрокам интересные вопросы, на которые предстояло отвечать прямо после тяжелых уровней-головоломок. А в беседах с друзьями в баре, роликах и сценках постоянно подчеркивались ключевые темы игры.

КОГДА МЕЖДУ ГЕРОЯМИ ВОЗНИКАЕТ «ХИМИЯ»

Когда дело касается романов, нельзя не вспомнить **Max Payne 2** – наверное, одну из самых известных и интересных игровых историй про любовь. Что забавно, сюжет звезд с неба не хватает – на фоне там происходили какие-то заговоры, преступные махинации и прочее, о чем хотелось забыть сразу после финальных титров, – но все эти события воспринимались совсем по-другому благодаря личным переживаниям героя. И если в первой части Макс в основном думал о мести и о своей потерянной семье, то здесь у него появлялась надежда на что-то лучшее и в то же время очень серьезная проблема – влюбленность в роковую красотку.

Любовь к Моне Сакс – женщине-киллеру, которой дважды поручали убить Макса, переворачивала жизнь Пэйна с ног на голову. Он снова получал какой-то сти-



В STARCRAFT 2 отношения Керриган и Рейнора – практически центральная тема

ХОТЯ ВСЮ СВОЮ ЖИЗНЬ Эцио из Assassin's Creed окружали самые разные дамы, главной любовью его жизни оставалась очаровательная Кристина Веспуччи. Потеряв возможность быть с ней после событий Assassin's Creed 2, итальянский ассасин еще не раз навещал возлюбленную на протяжении многих лет. И это очень интересно показано в Brotherhood

ПУСКАЙ ТРЕВОР – жестокий убийца и психопат, к пожилым женщинам у него особое, трепетное, отношение

мул жить, но обстоятельства превращали историю в опасное приключение. Макса хотели убить, и убийцей должна была стать сама Мона. А еще мисс Сакс была преступницей, которую Пэйн, по идее, обязан арестовать. Вся эта круговерть постепенно приводила парочку к страшным событиям, и им обоим приходилось принимать не самые легкие и приятные решения.

Еще более трогательной и интересной историей для кого-то могла стать маленькая инди-игра **To the Moon**, которая сначала позиционировалась как рассказ о жизни человека, но в итоге целиком строилась вокруг любви главного героя к необычной, больной аутизмом девушке по имени Ривер. Игра рассказывала о невероятном агентстве, которое помогало умирающим людям исполнить их мечты.

Прямо перед смертью они вторгались в сознание своих клиентов, после чего меняли в памяти моменты так, чтобы те умирали с искренней верой, что их мечты сбылись. У героя этой мечтой был полет на Луну. Но почему? Как она появилась и из-за чего? Все это приводило игроков к интересной разгадке, и Ривер находилась в самом ее центре. Так что к концу многие даже немолодые мужчины с трудом сдерживали слезы. Или не сдерживали.

Еще одна игра, **The Darkness**, тоже выстраивает сюжет вокруг чувств героя. И хотя основные события вертятся вокруг таинственных сил и мафиозных войн, главным, что двигало героем, остаются его чувства к погибшей возлюбленной, Дженни. В первой части именно эти события заставляют его мстить и как-то двигаться вперед, во второй же именно надежда на воссоединение с любимой заставляют героя сражаться за свою жизнь.

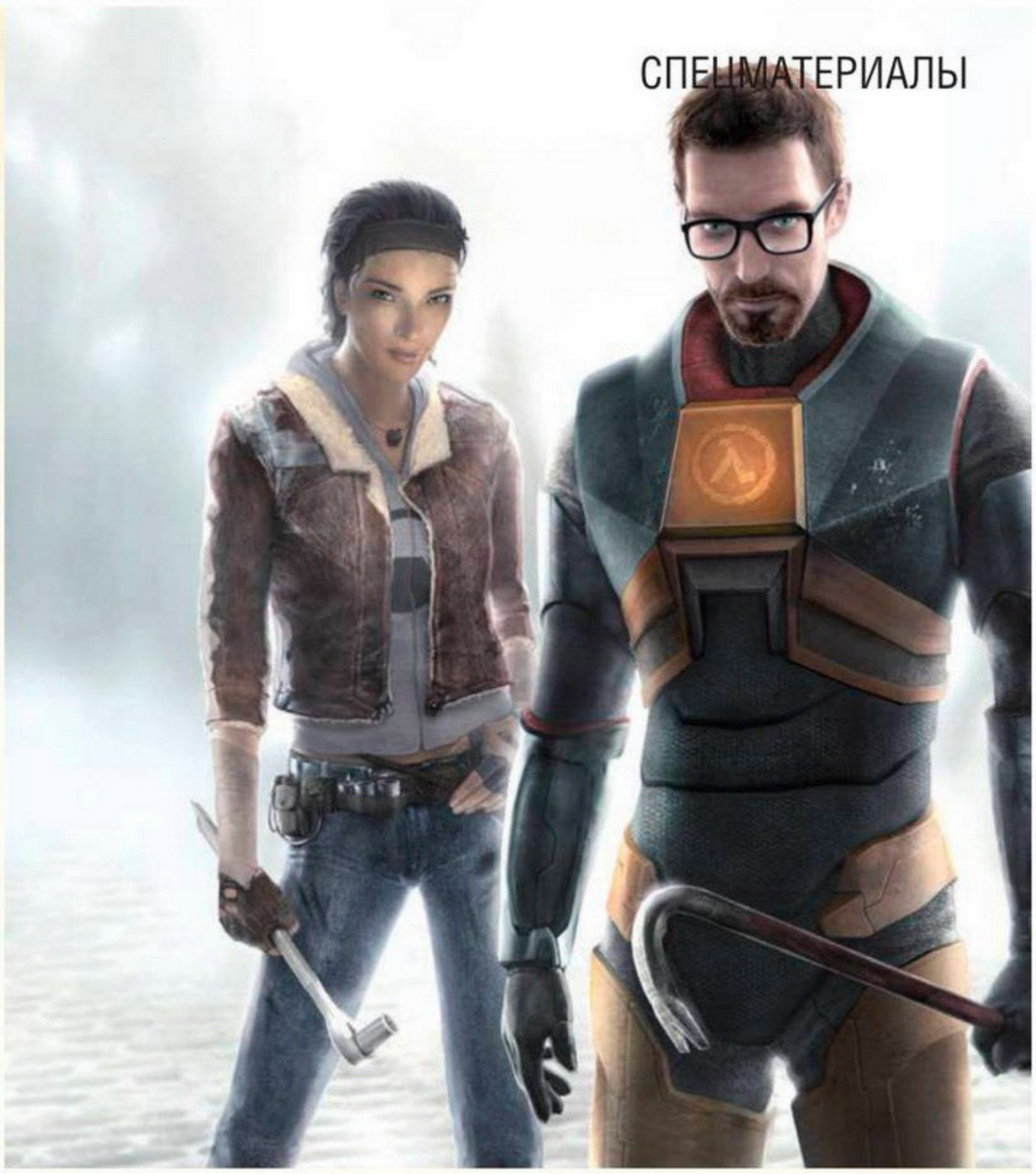
Вокруг отношений крутится и **Enslaved: Odyssey to the West**, в которой главный герой Манки случайно становится рабом миловидной девушки по имени Трип. Волей-неволей он вынужден спасать дамочку и путешествовать с ней по зеленому постапокалиптическому миру, где остались лишь «кровожадные» машины да редкие выжившие оборванцы. Легко догадаться, что постепенно, пережив вместе немало приключений, герои сближались, а между ними завязывалось что-то напоминающее любовь. И эта романтическая история, разворачивающаяся на фоне погибшего мира, сражений, потерь и приключений, тоже заслуживает внимания.

КОГДА ИСТОРИИ НЕТИПИЧНЫ

Впрочем, не всегда отношения в играх выглядят похожими на реальные. Творение Хидэо Кодзимы, **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, к примеру, закручивало сюжет вокруг отношений, но несколько иначе. Хотя центральной темой игры номинально оставались секретное оружие и шпионские игры, самой интересной линией было противостояние главного героя игры, Снейка, и его бывшей наставницы под псевдонимом Босс.

Их связь трудно назвать романтической – даже странные отношения героя со шпионкой по имени Ева подавались куда более явно. Но при этом на протяжении всего сюжета чувствовалось напряжение, «химия» между героями, связь, что создавала драму и делала концовку игры более драматичной.

В METAL GEAR SOLID 3 именно Босс, а вовсе не Снейк, – центральная фигура сюжета. И хотя ни влюбленности, ни полноценного романа между ними не показывают, мощная связь между персонажами и делает историю игры особенной



БУРНОГО РОМАНА в Half-Life 2 мы не дождались, хотя химия между персонажами определенно была. Вся надежда на третью часть

И еще одна игра, **The Last of Us**, давила на те же эмоции, развивая отношения между главными героями. Но если в проекте Кодзимы между Босс и Снейком чувствовалась любовь, какая случается между взрослыми мужчиной и женщиной, то у Элли и Джоэла связь совсем другого рода – отношения отца и дочери. Тоже любовь, хотя и другая. И к концу она тоже приводила к любопытным и для кого-то трагическим событиям.

Сходным образом, полунамеками и за счет эмоций, подают романтические отношения создатели **Half-Life 2**. Вернее, как... Собственно, романа между главным героем и его спутницей Аликс все же нет. Это было бы весьма трудно, учитывая, что Гордон Фримен – это немая летающая камера. Однако разработчики сделали все, чтобы создать связь между героиней и игроком.

Аликс всячески проявляет внимание и заботу, очень мило стесняется, а иногда вообще сияет, стоит только игроку (то есть Фримену) появиться рядом. А безобидные шуточки ее отца Илая Венса о том, что пора наплодить маленьких Фрименов, к концу игры уже перестают восприниматься как шуточки. Да, полноценным романом такие отношения не назовешь, но между Аликс и Гордоном (вернее, игроком) и правда «искрило».

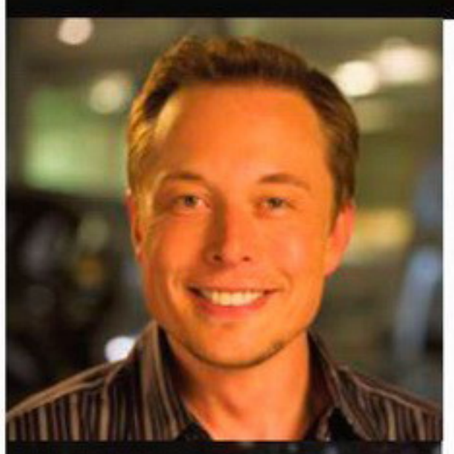
Есть и более непривычные случаи подачи любовных историй. В **Lost Planet 3** вместо классических проблемных романов или зарождающейся влюбленности нам предстоит стать свидетелем уже сложившихся отношений: с главным героем на связь регулярно выходит оставшаяся на другой планете жена. Ее сообщения не часто демонстрируются игроку, но способствуют невероятному эффекту погружения: кабина меха начинает казаться теплым и уютным рабочим местом, главный герой в глазах игроков становится человечнее, а нудная, полная опасностей работа на ледяной планете кажется... еще более холодной и отталкивающей. И это придает событиям теплоту и натуралистичность, в корне меняя отношение к не самому лучшему в целом проекту.

Ну а иногда в играх бывают и совсем не типичные для индустрии случаи. Так, протагонист **The Ballad of Gay Tony**, Лукас, никак не мог избавиться от назойливой поклонницы – девчушки, готовой ради любимого на все. Она выслеживала его на работе, постоянно навязывалась, а заканчивалась история и вовсе печально. При этом серия **GTA** вообще часто предлагает забавные, нестандартные романтические истории.

Скажем, в пятой части один из главных героев, Франклин, сам становится жертвой безответной любви, страдая из-за девушки, что ушла от него к успешному и состоятельному нейрохирургу. Еще один герой игры, Тревор, питает особые чувства к женщине, которую похищает по ходу сюжета. А протагонист четвертой части, Нико Беллик, может заводить отношения на сайтах знакомств, и при этом каждая его дама сердца обладает своим характером, набором реплик и прочим. А один раз Беллик даже становится жертвой предательства, когда выясняется, что возлюбленная – агент под прикрытием. И наблюдать за всеми этими зарисовками по-настоящему увлекательно, хотя разворачиваются они по большей части на фоне основных событий.

■■■

Надеемся, нам удалось убедить скептиков, что романтика в играх может быть подана интересно и красиво. Мы с нетерпением будем ждать новых историй от разработчиков... Ведь могут же, когда хотят! ■



А ЕЩЕ ИЛОН МАСК – настоящий гик. Свою первую ракету, Falcon 1, он назвал в честь «Тысячелетнего сокола» из «Звездных войн». Да и в целом его мечты родились из увлечения научной фантастикой – творчеством того же Айзека Азимова, например

КОЛОНИЗАЦИЯ ПЛАНЕТ

НАСКОЛЬКО ТРУДНО ПЕРЕСЕЛИТЬ ЛЮДЕЙ С ЗЕМЛИ?

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В последнее время все чаще говорят о том, что человечеству для выживания нужно колонизировать космос. Дескать, ресурсы Земли не бесконечны, потребности людей растут, опасностей вроде астероидов и изобретений горе-ученых слишком много, да и Солнце не будет светить вечно... В общем, рано или поздно наша с вами любимая планета умрет. И если человечество не хочет разделить ее судьбу, нужно расширяться. Так сказать, сделать резервную копию. И как можно скорее.

Громче всех об этом сейчас говорит основатель **SpaceX** Илон Маск, а также известный физик-теоретик Стивен Хокинг. По словам Хокинга, нашу цивилизацию ждет гибель в течение следующей тысячи лет, если люди не найдут способ покорить космос. Тут и ядерные войны, и проблемы с ресурсами, и перенаселение, и опасность падения астероидов, и вирусы, и бунт ИИ – чего только нет! И его слова, пусть они и звучат как цитата из научно-фантастического романа, все же имеют под собой основание.

Mass Effect: Andromeda рассказывает как раз о колонизации и исследовании новых миров, потому мы и решили, что это отличный повод остановиться на этой теме. Реально ли покинуть Землю? Какие перспективы нас ждут? Как планируют строить колонии на других планетах? Какие проблемы при этом могут возникнуть? И, конечно, что все это нам даст?

ОНИ ПИШУТ ИСТОРИЮ

Если верить «Кодексу» Andromeda, во вселенной Mass Effect именно благодаря компании SpaceX Илона Маска человечеству удалось-таки достичь Марса и сделать то самое открытие – найти технологии протеан. Вряд ли, конечно, нас ждет что-то подобное на настоящем Марсе, но в том, что именно Маск сможет вдохнуть новую жизнь в освоение космоса, кажется, сомнений уже не осталось.

С детства у Илона Маска была мечта. И он шел к ней еще тогда, когда был одним из основателей PayPal. За годы он изучил много книг о космическом деле, познакомился с огромным количеством людей из этой сферы, а часть из них даже нанял. После продажи своих акции PayPal он вложил большую часть денег в рискованный проект SpaceX, а целью поставил вывести человечество в космос. Многие считали Маска безумцем. И правда, зачем этот чудак, заработавший миллионы долларов на всяких интернет-стартапах, полез в космос?

Для успеха SpaceX нужно было доказать, что она способна доставлять грузы на орбиту. И делать это не только надежно, но и относительно дешево. Задача трудная: многие ракеты взрываются еще при взлете, какие-то не в состоянии прорваться через атмосферу и уступают силе гравитации, а еще важно все правильно рассчитать. Учесть кучу мелочей – вес, скорость, то, как будет влиять внешняя среда на траекторию. Даже

ЕСЛИ ВЕРИТЬ КОЛЛЕГАМ МАСКА, он не просто богатый мечтатель, а настоящий гений. Всего за несколько лет и по книгам он досконально изучил все, что нужно для космических проектов, знает чуть ли не каждого сотрудника в лицо, а о своих продуктах может рассказать почти все. Как говорят сотрудники, Илон управляет своими компаниями чуть ли не на самом низком уровне, лично уделяя внимание каждой проблеме

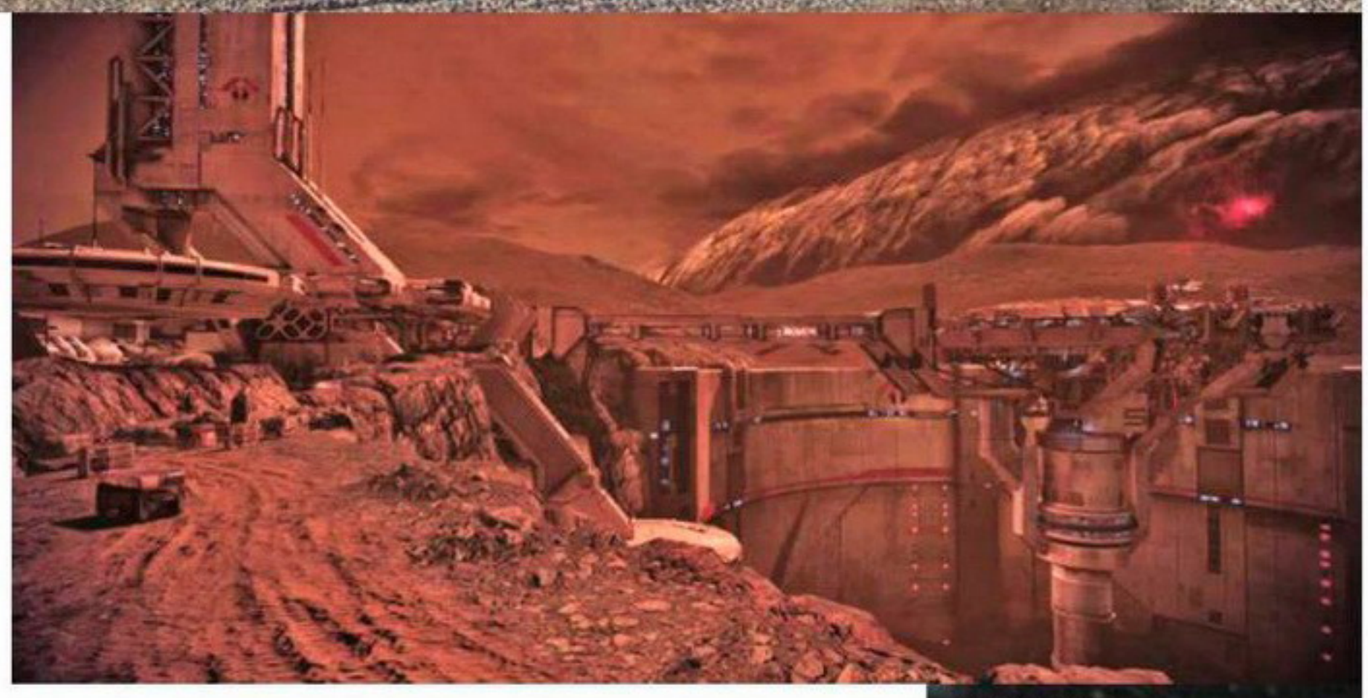
сами инженеры сравнивают запуск ракеты на орбиту с бросанием баскетбольного мяча в кольцо. Из-под воды. При быстром течении. И любая мелочь, даже ржавый болт, может привести к настоящей катастрофе.

И первые три запуска в истории SpaceX как раз катастрофами и обернулись. Успех ждал Маска с четвертой ракетой. Ровно тогда, когда у него заканчивались деньги и другого шанса уже не было бы. Теперь вы представляете, как он рисковал? Ведь если бы этот последний шанс не выстрелил, то всей эпопеи с Марсом не случилось, а Маск навсегда вошел бы в историю как неудачник, потративший все деньги на глупые мечты. Но вышло ровно наоборот, а SpaceX стала лишь второй частной компанией в мире, которой удалось доставить груз на орбиту. При этом по рекордно низкой себестоимости.

Это сыграло свою роль – творением Маска заинтересовались как NASA, так и другие крупные клиенты. Сейчас Маск – миллиардер, а у SpaceX заключено множество контрактов. С тех пор Маск успел основать Tesla и выпустить самые известные электрокары в мире, стать председателем SolarCity, специализирующейся на солнечной энергии, заняться вакуумными поездами и даже нейроинтерфейсами. В общем, если бы в реальном мире жил Тони Старк, то, скорее всего, им был бы именно Маск.

МИССИЯ: МАРС

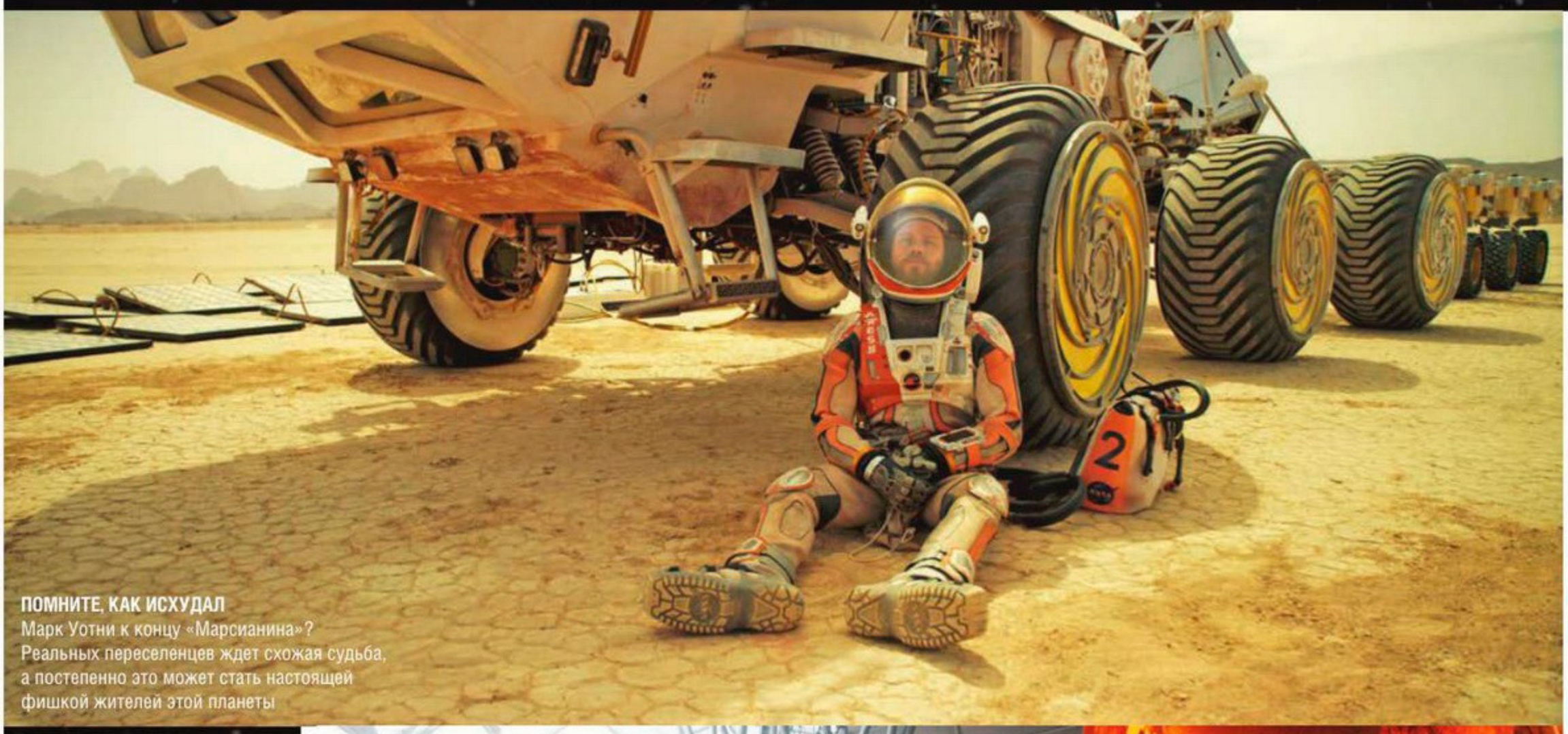
К чему все это? Дело в том, что, несмотря на массу «космических» проблем, главная трудность все же – огромная стоимость операций. Именно это отталкивает от космоса правительства государств, обычных людей и инвесторов. И именно это, а вовсе не недостаток технологий или желания, останавливает человечество от дальних полетов.



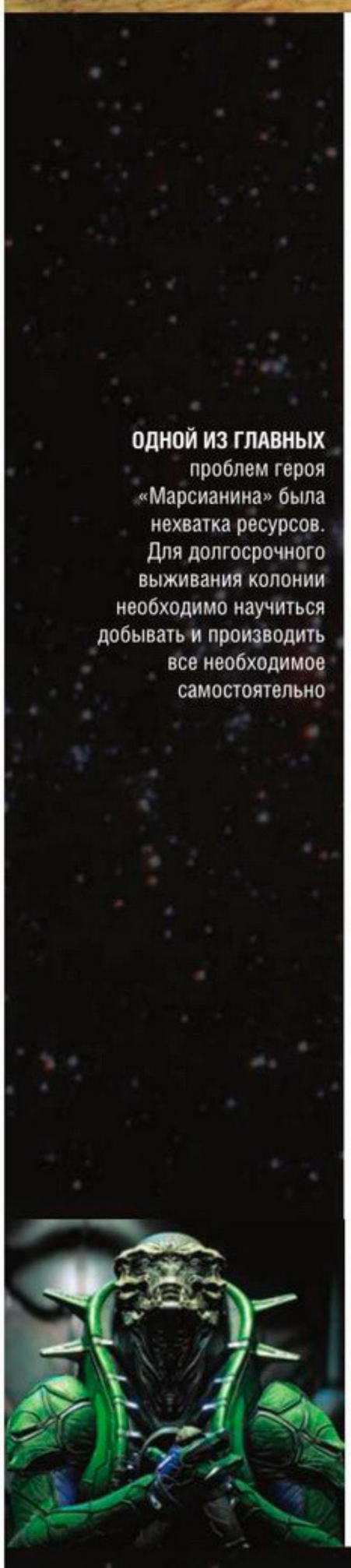
Сейчас люди могут и летать в космос, и даже терраформировать некоторые планеты. Почему не делают? Потому что никто не может себе этого позволить. Да и зачем, когда можно вложить деньги в куда более доходные в краткосрочной перспективе военные кампании, например? И отчего-то только Илон Маск начал с этим бороться, а его главная цель – сделать полеты в космос дешевыми. Это все, что можно и нужно улучшить на данный момент, остальное приложится.

По этим принципам и строились все продукты SpaceX: ракеты-носители Falcon 1, Falcon 9 и Falcon Heavy, космический корабль Dragon, теперь уже второй версии. По возможности в компании стараются проектировать и делать все самостоятельно – от двигателей до деталей обшивки, – а главное, что именно там недавно научились использовать некоторые компоненты по несколько раз. Та же первая ступень ракеты, раньше просто падавшая после запуска, у SpaceX теперь может приземлиться обратно и использоваться повторно.

В MASS EFFECT именно попадание человечества на Марс стало переломным в истории нашей цивилизации. Кто знает, может, этот сценарий повторится и в реальности? Хотя, как можно видеть по игре, до полноценной колонизации дело там так и не дошло



ПОМНИТЕ, КАК ИСХУДАЛ
Марк Уотни к концу «Марсианина»? Реальных переселенцев ждет схожая судьба, а постепенно это может стать настоящей фишкой жителей этой планеты



ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ
проблем героя «Марсианина» была нехватка ресурсов. Для долгосрочного выживания колонии необходимо научиться добывать и производить все необходимое самостоятельно

В 2013 году они предложили самую низкую в индустрии цену за вывод на высокую орбиту ракеты-носителя с грузом – «всего» 56,5 миллиона долларов. Так что уже в 2014-м из всех запусков SpaceX обеспечивала почти половину. И это вынуждает другие компании тоже снижать стоимость, что идет на пользу всей отрасли, ведь когда инвесторы поймут, что на этом можно зарабатывать, они сами потянутся к звездам, а у мечтателей появится шанс.

Новая задача Маска, впрочем, еще труднее – отправить на Марс миллион человек. Он верит, что только такая цифра позволит достичь полной автономности, обеспечив планету всеми нужными специалистами. Ну и достаточным количеством людей, чтобы цивилизация могла уцелеть в случае катастрофы на Земле. Илон со своей командой уже сделал невероятное – приложил руку к первой в мире «многоразовой» ракете, но, чтобы осуществить его мечту, все равно нужны неслыханные средства. И цель SpaceX – сделать так, чтобы этот проект стал гораздо дешевле.

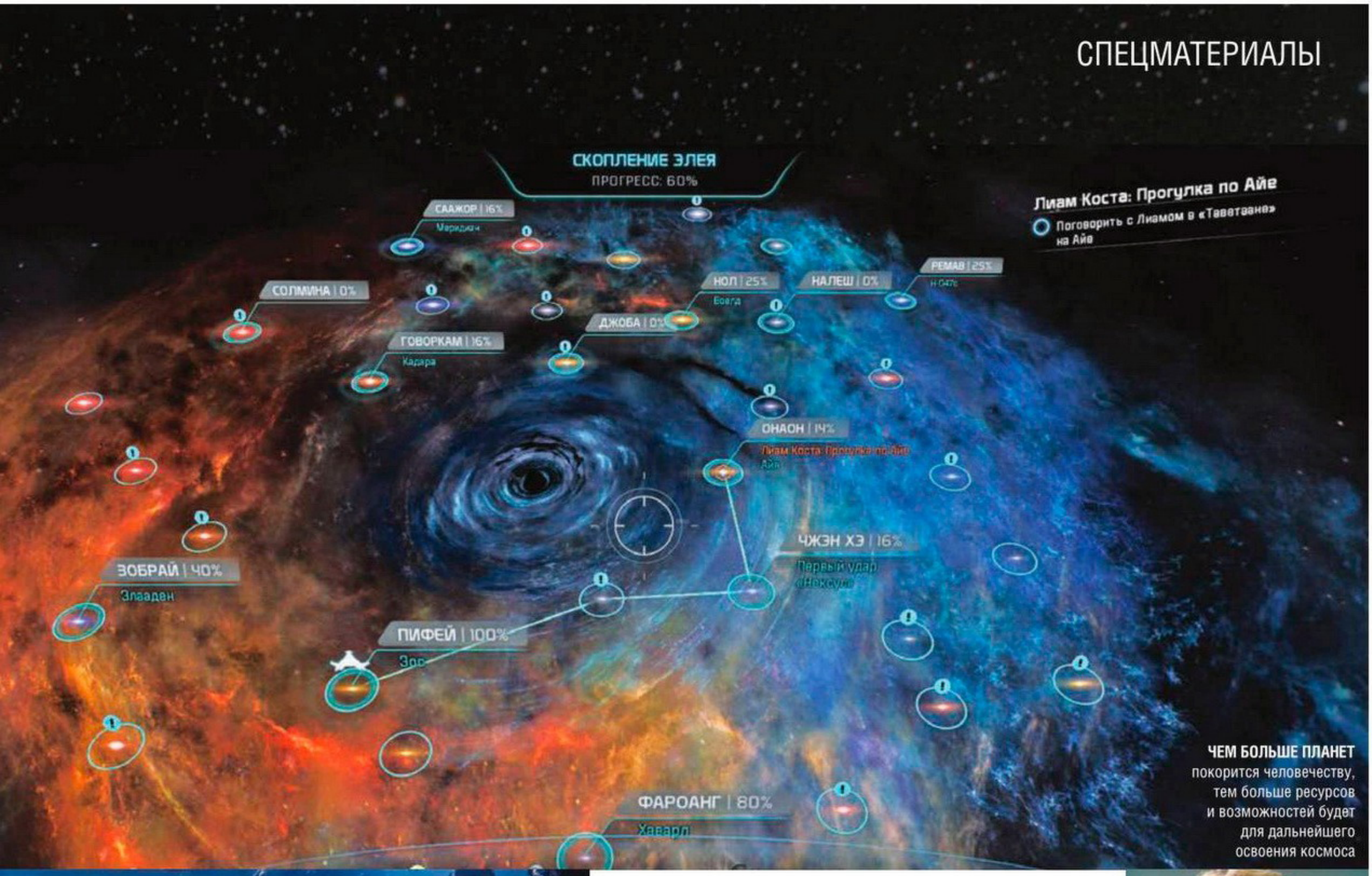
Маск хочет создать систему многоразового космического транспорта, которая поможет экипажу добраться до Марса и при этом не обанкротит его компанию. В «комплект» этот, по задумке, будет входить ракета-носитель, межпланетарный корабль и его заправщик.

Пока, правда, до всего этого далековато, но прогресс уже есть, и нешуточный: 30 марта впервые повторно отправлена вернувшаяся из космоса первая ступень ракеты, в конце этого года собираются запустить новую, более мощную и грузоподъемную, Falcon Heavy, а уже в 2020-м Илон надеется отправить первый корабль к Марсу. Пока, правда, без экипажа, просто для «обкатки». Но если все пойдет как надо, то нога человека ступит на планету уже в 2026-м. А в 2040 году глава SpaceX искренне надеется увидеть на Красной планете пусть маленький, но город.

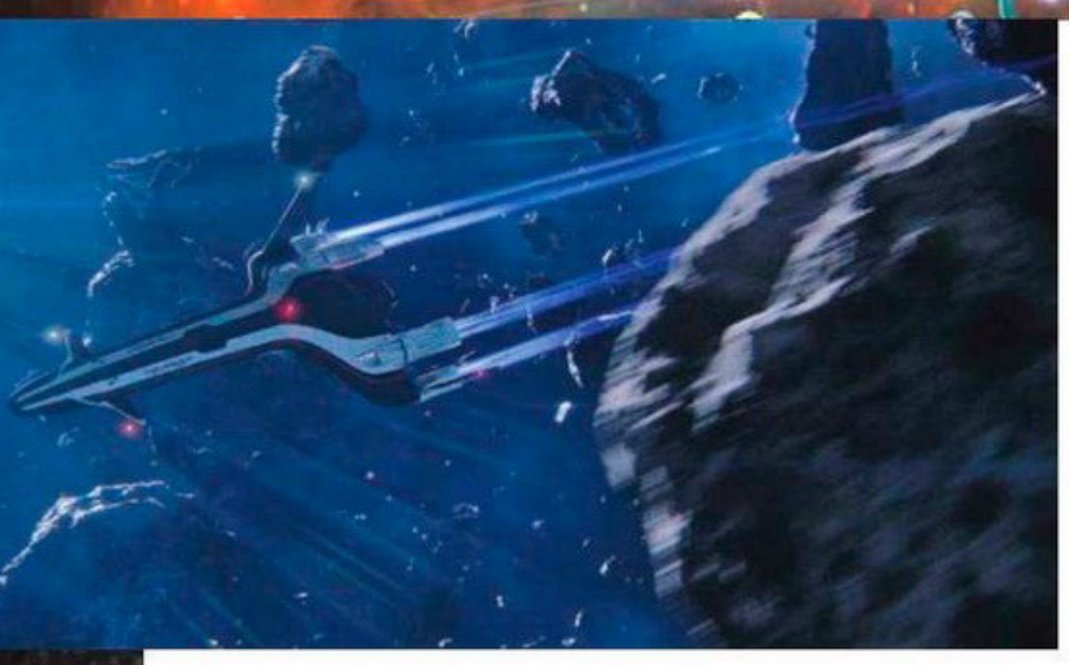
ПОЧЕМУ МАРС?

Допустим, что SpaceX ждет успех. Транспорт отправляется к Марсу, а те колонисты, что рискнут, доберутся до планеты и начнут новую жизнь. Какие проблемы их там ждут? С чем предстоит столкнуться? Да и вообще – зачем нам сдался этот Марс?

Сейчас колонизация космоса нам и впрямь не нужна. Но что будет, когда начнется перенаселение? Или когда



ЧЕМ БОЛЬШЕ ПЛАНЕТ покорится человечеству, тем больше ресурсов и возможностей будет для дальнейшего освоения космоса



на Земле закончатся ресурсы? Или если человечество столкнется с крупной проблемой, от которой придется бежать? Маск и многие другие полагают, что к тому моменту лучше быть готовыми и иметь хоть какой-то путь к отступлению. Да, в краткосрочной перспективе выгоды в этом мало, но в будущем земляне наверняка извлекут из космических достижений немалую пользу.

Кто-то еще может сказать, что Марс не лучший кандидат на новый дом. Атмосфера там тонкая, не удерживает ни тепло, ни кислород, а состоит на 95% из углекислого газа. Средняя температура примерно –55 градусов по Цельсию, хотя надо принимать во внимание, что в некоторых местах она может достигать +20, а в некоторых опускаться ниже –120. Магнитное поле не защищает от излучения. Давление очень низкое – при нем люди не могут жить без скафандра, а вода существует только в затвердевшем и газообразном состояниях. Да и гравитация втрое слабее земной.

Зато на Марсе много воды, пусть и в заледеневшем виде под поверхностью, а почва вполне пригодна для выращивания некоторых сельскохозяйственных культур. К тому же один марсианский день (сол) длится 24 часа 39 минут, а это очень хорошо и для людей, и для растений, привезенных с Земли. Наклон оси тоже почти что земной, а это – более или менее привычные для нас времена года.

Марс находится в так называемой «обитаемой зоне» – это когда планета не слишком далеко от солнца, но и не настолько близко, чтобы все живое могло сгореть. Площадь совсем чуть-чуть меньше, чем площадь всей суши Земли, атмосфера пусть тонкая, но все же есть, минералов на Марсе куда больше. А еще, что важно, если правильно подгадать момент запуска ракеты и траекторию полета, долететь до нашего «соседа» можно всего за девять месяцев. И это, пожалуй, стало определяющим в выборе места для первой внеземной колонии.

ВОЗМОЖНЫЕ ТРУДНОСТИ

С какими человечество может столкнуться проблемами?

В первую очередь, с проблемой создания пригодных для существования условий. Наличие кислорода, подходящих показателей давления и гравитации. Температура на Марсе совсем не подходит человеческому телу, да и техника тоже не любит работать на морозе. Гравитация Марса составляет только 38% от земной, что вредно для организма. Например, может привести к деградации мышц, внутренних органов и костей.

И решать эти и другие проблемы – та еще задача. Люди будут жить в замкнутом пространстве, вдали от дома, с кучей совершенно новых проблем и без возможности вернуться – психологических трудностей немало. Из-за особенностей питания и низкой гравитации мышечная масса уменьшится, плотность костей тоже, тело «подсушится». Есть даже мнение, что через годы люди с разных планет будут напоминать другие виды.

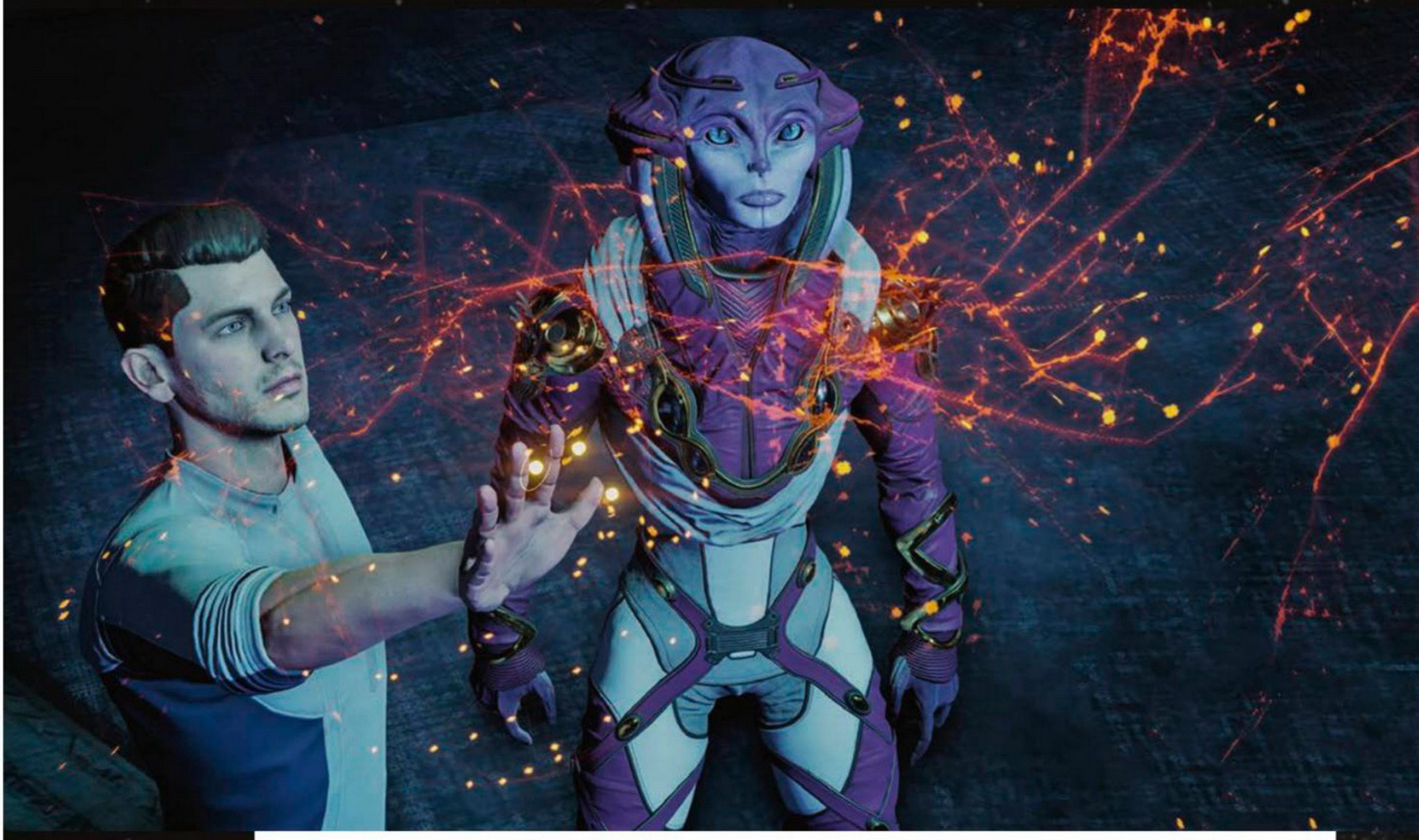
При этом даже такие «мелочи», как сутки на сорок минут длиннее, тоже могут сильно сказаться на общем самочувствии и, допустим, качестве сна. И это далеко

КТО ЕЩЕ ХОЧЕТ НА МАРС?

Конечно, не стоит забывать, что SpaceX не одна планирует покорить Красную планету. Так, NASA хочет отправить туда первых людей уже в 2030-х годах. В этой группе полетят восемь человек, позже они вернутся.

Одна из крупнейших лабораторий NASA, Исследовательский центр Эймса, с 2010 года разрабатывает операцию «Столетний космический корабль». Несмотря на странное название, суть миссии в том, чтобы в 2030 году безвозвратно отправить на Марс двадцать человек, которые попытаются основать колонию.

Отметим и проект MarsOne, в рамках которого голландские предприниматели хотят организовать настоящее шоу. С помощью технологии SpaceX они собираются отправить к Марсу колонистов уже в 2023 году, после чего привозить туда еще по четыре человека каждые несколько лет. При этом голландцы хотят круглосуточно транслировать происходящее в виде реалити-шоу, что кажется странным. У колонистов наверняка и без камер напряжение будет нешуточное. Но если все получится, почему бы и нет? Это наверняка помогло бы компенсировать хотя бы часть затрат.



ИНТЕРЕСНО,
сколько нового узнает, увидит и придумает человечество, оказавшись совсем в других условиях

ГЛЯДЯ НА ЛУНУ,
мало кто из людей задумывается, насколько важную функцию она выполняет

не все угрозы: колебания температур, высокое излучение как на планете, так и во время космических перелетов. Если все колонисты умрут от опухолей или других болезней, о которых мы пока не знаем, нехорошо выйдет, верно?

Для решения всех этих проблем предлагается несколько вариантов: создать «биосферу», где люди смогут жить, отгородившись от суровых условий планеты, терраформировать планету под нужды человека. Ну или изменить самих людей, чтобы они были способны выживать где угодно, но это пока смахивает на фантастику.

Кроме того, нужно, чтобы колония была способна добывать или выращивать все необходимые для жизни ресурсы без сторонней помощи хотя бы на протяжении трех лет. Производить энергию, пищу, отстраивать сооружения и заботиться об оборудовании, решать многочисленные технические проблемы, а также иметь возможность получать все нужные запчасти и ресурсы на месте.

Да, конечно, можно поставлять их, но это дорого, а еще есть риск, что в случае нештатной ситуации все колонисты быстро погибнут – ведь окно для перелета, когда Марс к нам ближе всего, открывается раз в двадцать шесть месяцев. Так что помощь вряд ли сумеет прилететь вовремя. Да и колонию такую трудно будет назвать полноценной – на должность «альтернативы» Земле она уж точно не годится.

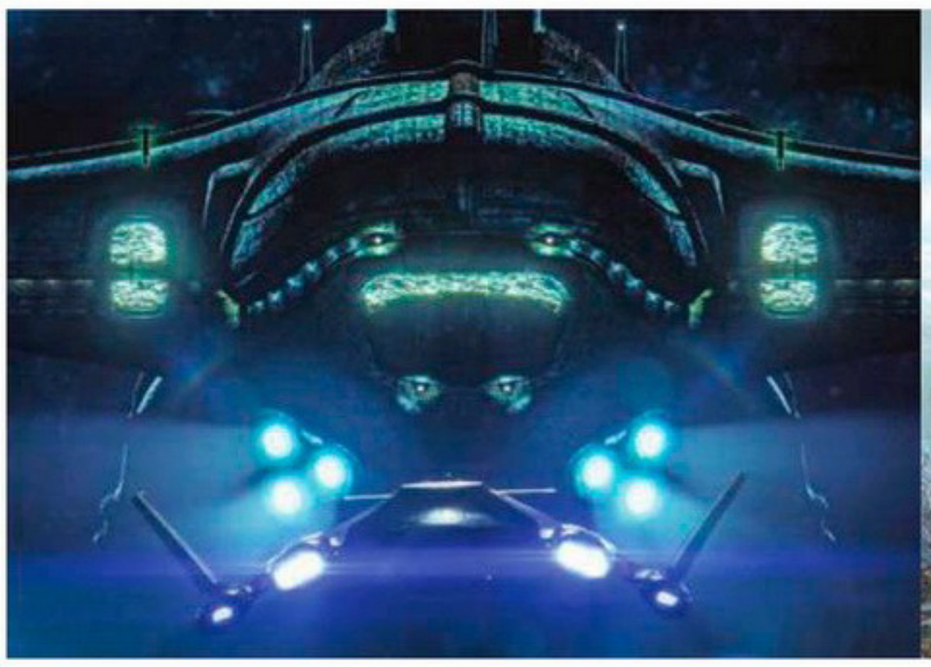
И это далеко не все возможные неприятности. Не стоит забывать про то, что все результаты трудов могут быть уничтожены астероидами. Из-за бурь солнечные батареи будут эффективны не всегда, придется полагаться на ядерную энергетику. Без древесного угля делать технический кремний, необходимый для создания солнечных батарей, трудно.

Важны будут и ботаники – им придется учиться выращивать ту же картошку в местах, где никто ничем подобным не занимался. Даже посадить корабль на поверхности Марса, в незнакомых и опасных условиях, – задача непростая и ответственная, так что вся миссия может провалиться буквально в самом начале, после многомесячного перелета.

Но самая главная трудность – огромная стоимость всей этой затеи. Экономика пока не готова, инвесторы не видят перспектив, а до массовой добычи минералов, драгоценных металлов или полноценного космического туризма пока очень далеко.

Даже если Маск добьется своего и стоимость полета на Красную планету упадет, каждый «билет» на Марс все равно будет стоить огромных для обычного человека денег. То есть по факту каждый из этого миллиона колонистов должен будет заплатить двести тысяч долларов (да, предполагается, что люди сами будут платить за такую привилегию). За то, чтобы отправиться навстречу неизвестности. Возможно, жуткой смерти. Единственный способ это дело оправдать – сделать так, чтобы Марс мог жить самостоятельно, без поставок с Земли. А еще – чтобы минералы оттуда начали приносить доход, хотя случится это, скорее всего, нескоро.

Наверняка придется сыграть и на романтических чувствах. Все-таки, когда на YouTube появятся первые видео о том, как люди совершают новые открытия, закладывают кирпичики истории человечества или просто веселятся в условиях низкой гравитации Марса, – это, вполне возможно, будет очень увлекательно. Снова вернется тот романтический ореол: представьте, сколько новых развлечений можно придумать со слабой марсианской гравитацией и сколько новых тайн раскроют ученые. Да и на гору Олимп, а она гораздо



НАСТОЯЩИЕ КОСМИЧЕСКИЕ АППАРАТЫ, будь то ракета Falcon Heavy или космический корабль Dragon, пока слабо напоминают «Нормандию» или «Бурю» из Mass Effect

выше Эвереста, наверняка кто-то захочет забраться или хотя бы посмотреть.

К тому же не стоит забывать, что космические технологии влияют и на нашу повседневную жизнь, – стоит только вспомнить про спутниковую связь или метеорологические спутники. Так что если удастся заинтересовать людей, показать, что космос – это перспективное вложение, то ситуацию с инвестициями наверняка удастся улучшить. Тем более что на войны, скажем, правительство США тратит куда больше – счетчик идет на сотни миллиардов. NASA на эти деньги могло бы работать годами.

КАК ТЕРРАФОРМИРОВАТЬ ПЛАНЕТУ

Для комфортной жизни людям надо дышать, быть защищенными от радиации и чрезмерно низкого (или наоборот, высокого) давления, иметь возможность выращивать еду и добывать воду, да и не замерзнуть насмерть тоже было бы неплохо. Что со всем этим делать?

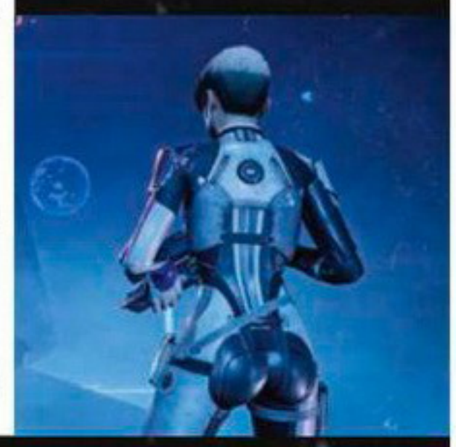
Как мы уже сказали, либо искусственно создать «биосферу», либо терраформировать планету.

Первый вариант и так будет в том или ином виде реализован. Терраформирование – долгий процесс, он затянется на сотни лет, а людям все это время нужно где-то жить. Колонистам придется существовать в «теплицах» или подземных укрытиях, где будет кислород, тепло, сможет расти пища, а весь персонал будет в состоянии работать над превращением безжизненной планеты в рай.

Проблема такого подхода в том, что в случае маленькой аварии, разгерметизации, метеорита, бури, чего угодно вся работа этих людей, скорее всего, пойдет насмарку – вы уже могли видеть нечто подобное в фильме «Марсианин». Рассматривать это пока стоит лишь как временную меру. Тем более что есть куда более привлекательный, пусть и трудный вариант.

Забавно, но еще недавно слово «терраформирование» многие связывали с фантастикой. Или слышали его в разных играх. В Mass Effect: Andromeda игрокам тоже приходится заниматься этим. Правда, процесс несколько упростили – почти все необходимое за героев построила древняя раса, ну а первопроходцу нужно лишь привести древние инструменты в рабочее состояние, как бы перезапустить их.

В реальности терраформирование – процесс куда более хитрый. Но, что приятно, уже относительно скоро человечество может приступить к нему на Марсе. Ученые предполагают, что когда-то там могла быть жизнь. По крайней мере, точно были реки. И вернуть Марс



ЗА МНОГИЕ НЕДАВНИЕ ОТКРЫТИЯ стоит благодарить космический телескоп «Кеплер», чья миссия заключается в поиске похожих на Землю экзопланет (планет за пределами нашей системы)

А ЧТО ОСТАЛЬНЫЕ?

К сожалению, большая часть планет Солнечной системы для колонизации пока не годится. Меркурий – чуть ли не настоящий ад: иногда до ужаса горячо, иногда чрезмерно холодно, да еще и радиация зашкаливает. У Венеры, напротив, очень плотная атмосфера, из-за чего там еще жарче, атмосфера на 96% состоит из углекислого газа, давление в 90 раз сильнее, чем на Земле, а кому этого мало – их ждут кислотные дожди. О Юпитере, Сатурне, Уране и Нептуне речь вообще не идет: да, там можно добывать ресурсы, тот же Уран богат гелием-3, но твердой поверхности на газовых гигантах нет.

Есть вариант осесть на спутниках. Например, у Ганимеда, спутника Юпитера, есть магнитосфера, что уже неплохо. А на Титане, что около Сатурна, вероятнее всего, можно найти много нефти и природного газа. Гораздо больше, чем на Земле. При этом там есть и все, что нужно для жизни: углерод, водород, кислород, азот. Плотная атмосфера, защищающая от излучения. Давление не такое, чтобы «плющить» человека, – аналогичное пяти метрам под водой.

Правда, ядовитых веществ в атмосфере много, так что без костюма люди там не выживут, но попробовать привести Ганимед в норму определенно стоит. Тем более что рядом Сатурн, у которого есть гелий-3 и дейтерий, а они очень нужны для термоядерной энергетики и могут дать толчок всей космической гонке.

Еще один вариант – Энцелад, тоже спутник Сатурна. У него в недрах есть вода, а возможно, даже и жизнь. Жаль лишь, что все они дальше, чем Марс, и лететь к ним пока не вариант. По крайней мере, без перевалочной базы.

Среди планет из других систем тоже кандидатов хватает. Здесь можно отметить экзопланету Kepler-438 b в созвездии Лира, открытую в 2015 году. От нас ее отделяет около 470 световых лет, но в остальном это место кажется очень интересным: находится в «обитаемой зоне» от своего красного карлика, всего на 12% больше Земли, а главное, на планете вполне может быть жидкость. Единственная проблема – мощная радиация, способная выжигать все живое.

Еще один вариант – Kepler-452 b. Находится она в созвездии Лебедя, что еще дальше, аж в 1402 световых годах от нас. Но в остальном планета замечательная: год на ней проходит за 385 земных суток, планета скалистая и расположена в «обитаемой зоне». Правда, она значительно больше, чем Земля (на 60%), а гравитация, по предположениям ученых, сильнее в два раза. Но в целом 452 b очень неплохой вариант.

Только вот опять же из-за огромной дистанции все эти миры для очень далекого будущего.

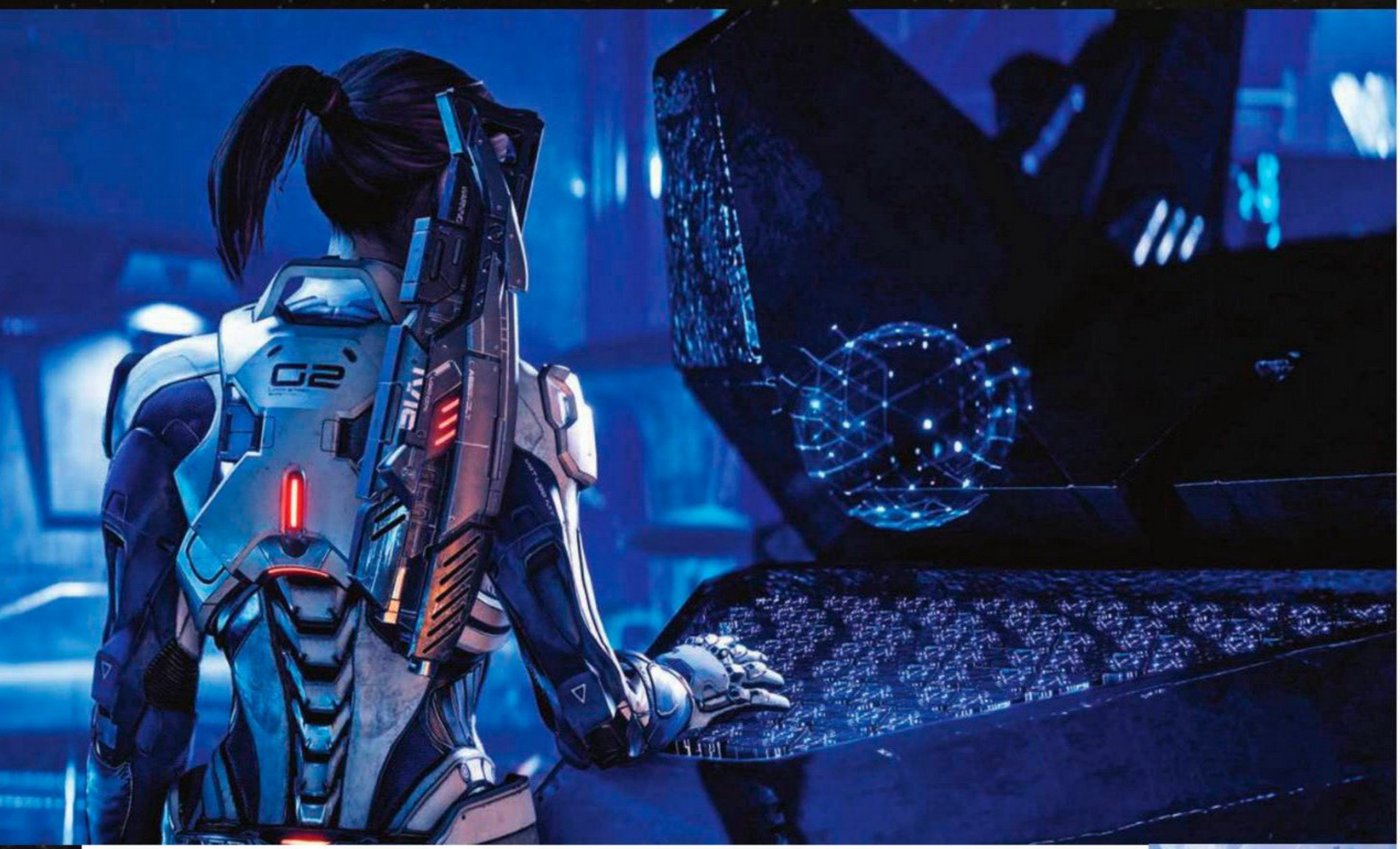
ПОКА НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО, что из всех этих затей с Марсом выйдет, но определенно можно сказать, что ближайшие десятилетия будут очень интересными

к тому, более дружелюбному состоянию еще можно. Прежде всего нужно повысить давление атмосферы до такого уровня, чтобы люди могли перемещаться без скафандров, а вода существовала не только в твердом или парообразном состоянии.

Еще одна проблема – температура, она на Марсе лишь на экваторе может составлять комфортные 10–20 градусов по Цельсию. На остальной части планеты настолько холодно, что люди превратятся в сосульки. Нельзя забывать и про слабое магнитное поле, и про отсутствие озонового слоя, что спасло бы от излучения.

Как с этим разобраться? Главный козырь Марса – огромное количество льда под его поверхностью. По сведениям ученых, его достаточно, чтобы затопить всю планету океаном. Само собой, делать это никто не собирается, но, если растопить хотя бы часть льда, можно спровоцировать интересную цепочку событий. В частности, начать парниковый эффект.

Высвободившиеся газы сделали бы атмосферу планеты более плотной, благодаря чему в ней сохранится больше тепла. Кроме того, во льду Марса может оказаться много диоксида углерода, что позволило бы в результате таяния повысить атмосферное давление. Проще говоря, люди смогли бы ходить по поверхности планеты без «сдавливающих» костюмов, не боясь, что их кровь закипит.



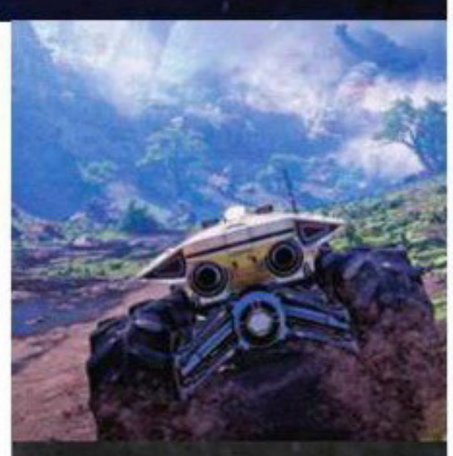
Есть и другие способы спровоцировать нужный парниковый эффект. Кто-то предлагает завезти аммиачный лед с других планет, кто-то – привезти огромное количество метана, кто-то – настроить заводов, которые стали бы заполнять атмосферу планеты углекислым газом. В общем, заняться знакомым по Земле делом – спровоцировать глобальное потепление. Есть даже такие варианты, как сбрасывание атомной бомбы или астероида, строительство огромных зеркал на орбите: одни отражали бы ионизирующее излучение, другие нагревали бы поверхность планеты.

Переработать весь этот углекислый газ в нужный для дыхания кислород помогли бы живые организмы, такие как цианобактерии или фитопланктон. Постепенно, по мере улучшения условий, можно привозить другие формы жизни, вроде отдельных микробов, лишайников или мхов, пока не появится возможность высаживать полноценные луга и леса. Хотя последнее может произойти уже без участия человека – от новых «марсиан» требуется лишь создать подходящие условия, а процесс пойдет сам.

Чтобы создать подходящее магнитное поле, предлагаются тоже очень интересные пути. Кто-то говорит, что можно было бы вывести на орбиту Марса какой-нибудь астероид, чтобы сделать подобие Луны и активировать «эффект планетарного динамо». Эта операция, в теории, должна усилить магнитное поле. Кто-то предлагает сделать это с помощью колец из проводника, проложив их вокруг планеты и подключив к мощному источнику энергии. К слову, само электричество планируют брать от солнечных батарей. Хотя в случае бурь колонистам придется, судя по всему, пользоваться ядерной энергией.

Однако, как и всегда, главная проблема терраформирования, помимо сложности самого процесса, в том, что это крайне затратное мероприятие. Первое время от колонии на Марсе будет мало проку, а большинство инвесторов вряд ли увидит результаты своих вложений – люди просто столько не живут. Для этого процесса необходимо огромное количество ресурсов – много грузов, транспорта и топлива для перелетов.

К счастью, тот же Илон Маск уже сделал определенные шаги в нужном направлении: его «многоразовые» ракеты позволяют значительно снизить расходы. Только это не означает, что траты исчезнут совсем. Другое дело, что первые шаги пройдены, и хочется верить, что не зря. Маск – не просто мечтатель, его знания удивляют даже ученых, а успешные проекты не раз утирали носы критикам. И он искренне верит, что человечество сможет построить на Марсе хотя бы аванпост уже в этом столетии. До этого он редко ошибался, может, окажется прав и сейчас?



■■■

Нам всем повезло жить на пороге чего-то великого. Вполне возможно, что спустя несколько лет или десятилетий многие смогут увидеть, как пишутся важнейшие за долгие годы строки в истории человечества. Не факт, что мы встретим инопланетян или побываем за пределами Солнечной системы, но время, когда люди будут жить на разных планетах, может быть, вскоре наступит. Любовь на расстоянии обретет новый смысл, а фраза «посадить картошку на Марсе» перестанет казаться шуткой. Главное – понимать, что вся эта возня с космосом не глупые забавы богатых людей, а реальная наука, которая толкает человечество вперед. К звездам. ■

ЧТО СКРЫВАЕТСЯ за претенциозным индексом 2.0?

HEROES OF THE STORM 2.0

КАКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПОСТИГНУТ HOTS В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

Съемочная группа «Игромании» отправилась в Париж на суперзасекреченное мероприятие **Blizzard**, куда аккредитовали всего троих российских журналистов. Мы, как водится, кровью подписали NDA – грозную бумагу, где поклялись молчать об увиденном до окончания эмбарго, а не то наши грешные души пополнят сеттинг **Diablo**. С тех пор мы носили в себе тайное знание, не будучи вправе поделиться даже с коллегами по «Игромании» (да, натурально, ходили с таинственными лицами и молчали, словно рыба-партизан!).

Но вот момент настал. **Heroes of the Storm** собирается измениться настолько, что разработчики даже присвоили ему громкий индекс 2.0.

ЖУРНАЛИСТЫ из разных стран мира пробуют на зуб новый HotS

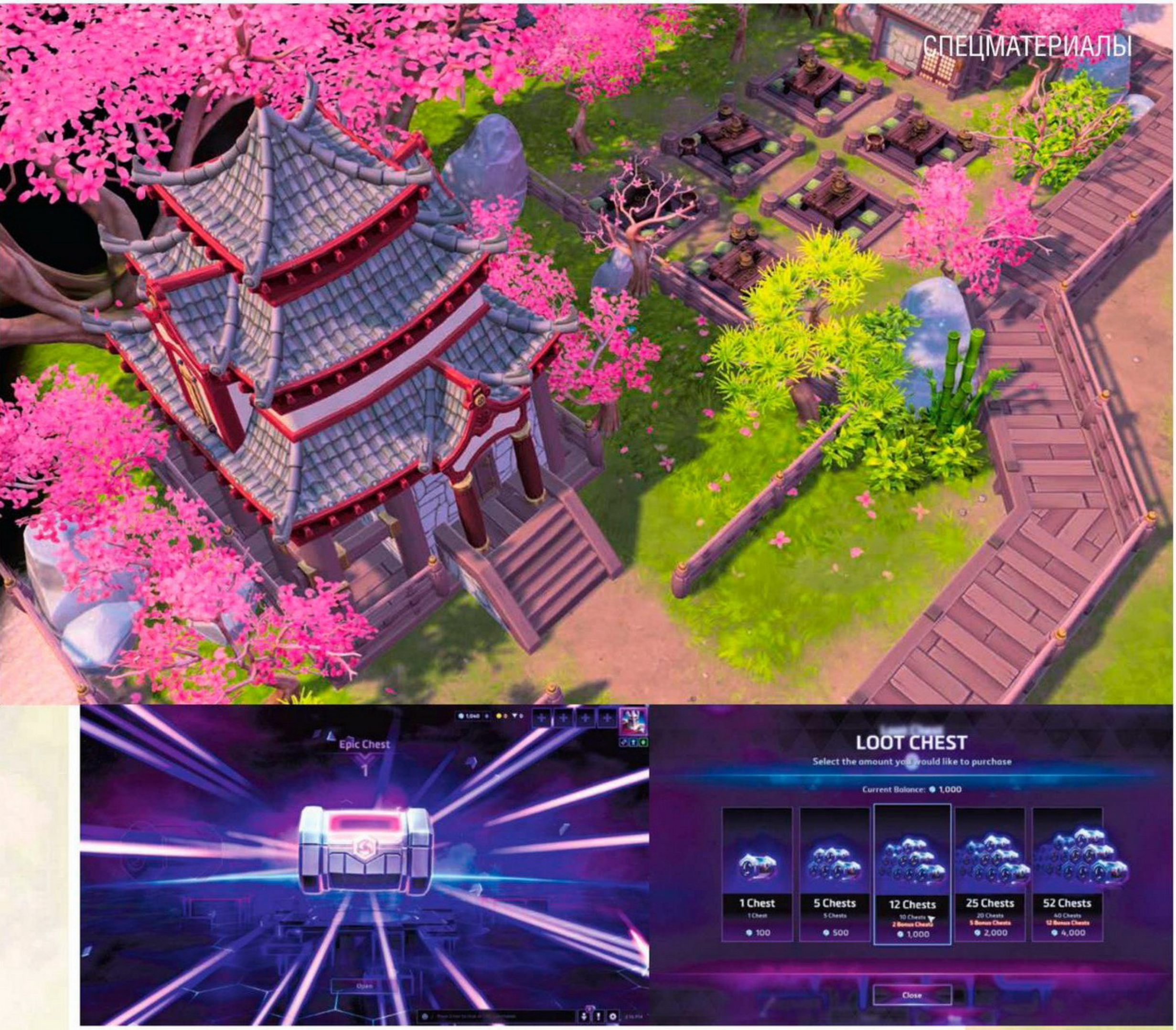
ДЛИННЫЕ УШИ OVERWATCH

Для начала давайте обобщим всю ту сумму изменений, которые ждут нас в Heroes of the Storm в ближайшее время. Выпустив **Hearthstone**, а затем и **Overwatch**, разработчики опробовали целую серию геймплейных механик. Многие оказались удачными, и теперь Blizzard широким фронтом адаптирует их в другом своем командном проекте, чья судьба пока сложилась не так успешно. Сам геймплей практически не затронут, – переделали всё, что можно назвать «вокруг геймплея». Систему уровней, внутриигровую валюту и куда ее тратить, призовые сундучки и тысячу других мелочей... Все то, что ведет игрока от одного боя к другому, развлекает в промежутках между сражениями, ну и разве что самую малость в процессе.

СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ПРОГРЕСС

На сегодняшний день прогресс в игре был устроен так. У вас есть игрок и герои. Каждый следующий уровень игрока дает много золота, каждый уровень героя – мало золота, а на цифре 40 прогресс упирается в level cap. Он как бы и быстрый, и медленный одновременно. Каждый следующий уровень дается нелегко, но буквально за неделю-другую активной игры вы добираетесь до потолка, и праздник кончился.

Теперь же разработчики этот потолок убирают. Не повышают до новой цифры, а меняют всю концепцию. Теперь тут как в Overwatch. Уровень растет бесконечно, и на каждом повышении вы получаете награду. Скорость продвижения от уровня к уровню возрастает в несколько раз, кроме того, полностью меняется такое понятие, как «уровень игрока». Теперь это простая арифметическая сумма уровней всех ваших героев.



У вас двадцать героев 5-го уровня? Значит, ваш уровень как игрока – сотый. Просто и наглядно.

ВАМ ПОСЫЛКА

Контейнеры из Overwatch и комплекты карт из Hearthstone – любимое развлечение миллионов. И хотя автор этих строк прохладно относится ко всему, что не дает геймплейных преимуществ, глупо было бы отрицать успешность этой механики. Сундучок с неизвестным содержимым! Предвкушение! Неожиданная удача! YouTube полнится роликами, в которых стримеры подряд открывают сотню сундучков или пачек карт, комментируя находки. И их смотрят взахлеб. В общем, это было ожидаемое решение: теперь сундучки появятся и в Heroes of the Storm.

Правила такие. За каждый уровень вам полагается обычный сундук. В нем может встретиться абсолютно всё, даже герой. Для круглых уровней заготовлены более ценные сундуки – редкие и эпические, содержимое которых, по-прежнему оставаясь случайным, тем не менее окажется богаче. А для круглых уровней героя (не игрока!) предусмотрен третий вид сундуков – героические. В них вы найдете разнообразный «обвес» именно для вашего героя-именинника. Эта новинка адресована в первую очередь тем, кто предпочитает играть буквально парой любимых героев. И предпочел бы развивать именно их.

Для невезучих Blizzard обещает отслеживать статистику каждого игрока. И если вам по воле рандома упорно не выпадает ничего пристойного, то они нет-нет да и подкинут вам в сундучок ценную находку. Небольшое жульничество, только со знаком «плюс».

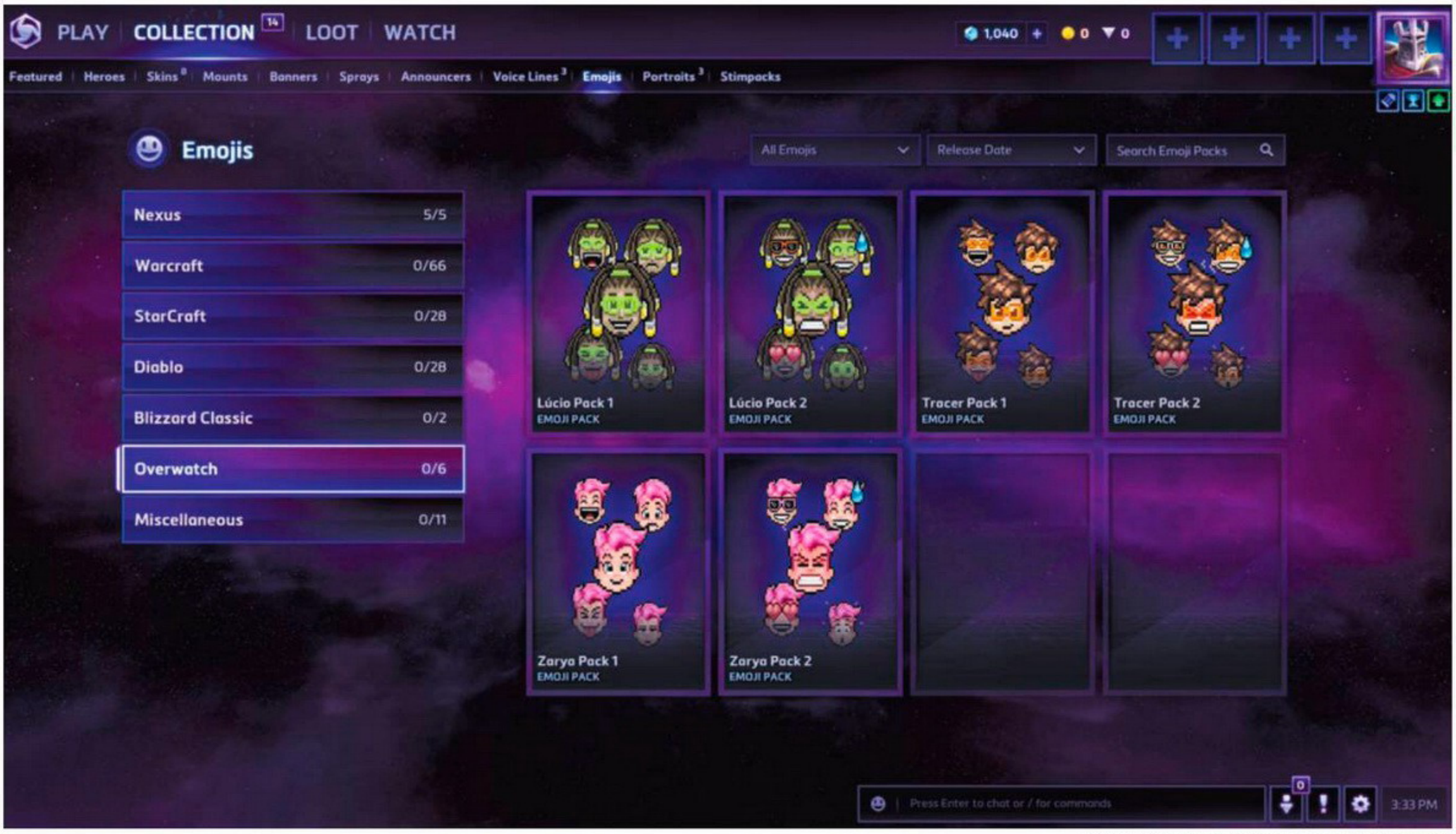
НОВАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА

Игровую экономику переработали целиком. Если раньше в игре было золото и реальные деньги, то теперь ресурсов стало три. Золото остается, но используется теперь в основном для покупки новых героев. На замену деньгам пришли кристаллы (Gems), а уже их можно будет купить за деньги. В чем разница, спросите вы? В том, что будут и другие способы добыть кристаллы. Так, по достижении 5-го уровня игроков обещают наградить суммой в 1000 кристаллов, а потом изредка подбрасывать небольшие порции за дальнейшее продвижение по уровням.

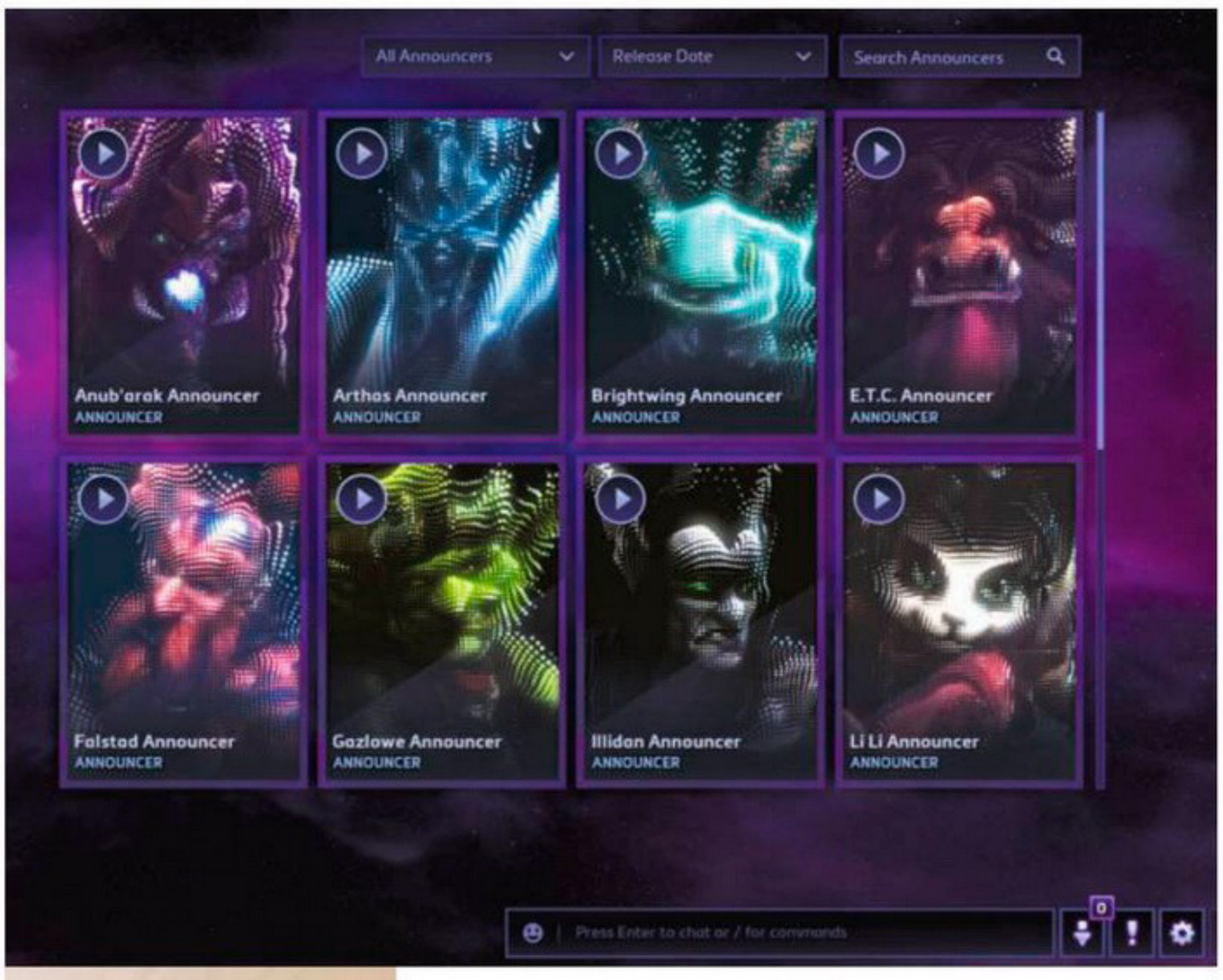
Тратить их, как и золото, можно на героев, а еще на покупки в магазине специальных предложений, ассортимент которого планируют регулярно обновлять. Одни товары уходят из ассортимента, новые появляют-

ЕСЛИ СУНДУЧОК ЭПИЧЕСКИЙ, ждите в нем как минимум один эпический предмет

СУНДУЧКИ ПРОДАЮТСЯ за кристаллы. Как видно, на 5-м уровне можно будет купить 12 штук и вдоволь пооткрывать



КОЛЛЕКЦИЯ ЭМОДЗИ с персонажами Overwatch



ЕСЛИ ВЫБРАТЬ комментатором Ли Ли, она будет трогательно сообщать, что вас убили

ся, и так по кругу. Сам магазин обещает стать более гибким: к примеру, скины можно будет разделить по отдельным цветовым вариациям, чтобы купить только нужный цвет – дешевле.

И третий ресурс – осколки (Shards). Они будут накапливаться у игроков всякий раз, когда из сундучка выпадает дубликат (по аналогии с Overwatch, только там дубликаты рассыпались на золото). А используют осколки, чтобы крафтить из них различные косметические улучшения для героев. Безотходное производство.

К сожалению, на осколки нельзя будет «распаивать» всякое ненужное барахло, которое пылится на складе. Бывает же, что выпало что-то очень редкое, но совершенно ненужное. Правда, на этот случай в Blizzard предусмотрели возможность потратить небольшую сумму золота, чтобы «перебросить кубики» и получить новый случайный сундучок. И так до трех раз. При этом обещают, что ценность вещей сохранится: если выпал эпик, то эпик выпадет и повторно, но какой-то другой.

Но что делать, если купил что-то в порыве чувств, а потом не пригодилось? Или редчайший скин надоел хуже горькой редьки? Тут пока нет ответа. Впрочем, в жизни это тоже проблема.

МЕЛКИЕ ИГРУШКИ

В целом в игре становится в разы больше всевозможного развлекательного контента, гибкости для настройки и функций для общения друг с другом. Давайте быстро пройдемся и по ним.

Флаги. Функция, которая понравилась нам больше всего. Если вы совершили в игре что-то важное – допустим, сровняли с землей вражеский форт, – на его месте появится флажок. Причем не командный, а именно ваш личный, а-ля «здесь был Вася». Учитывая, что сама игра очень жестко ориентирована на командность, найти способ отмечать личные достижения нам кажется особенно важным.

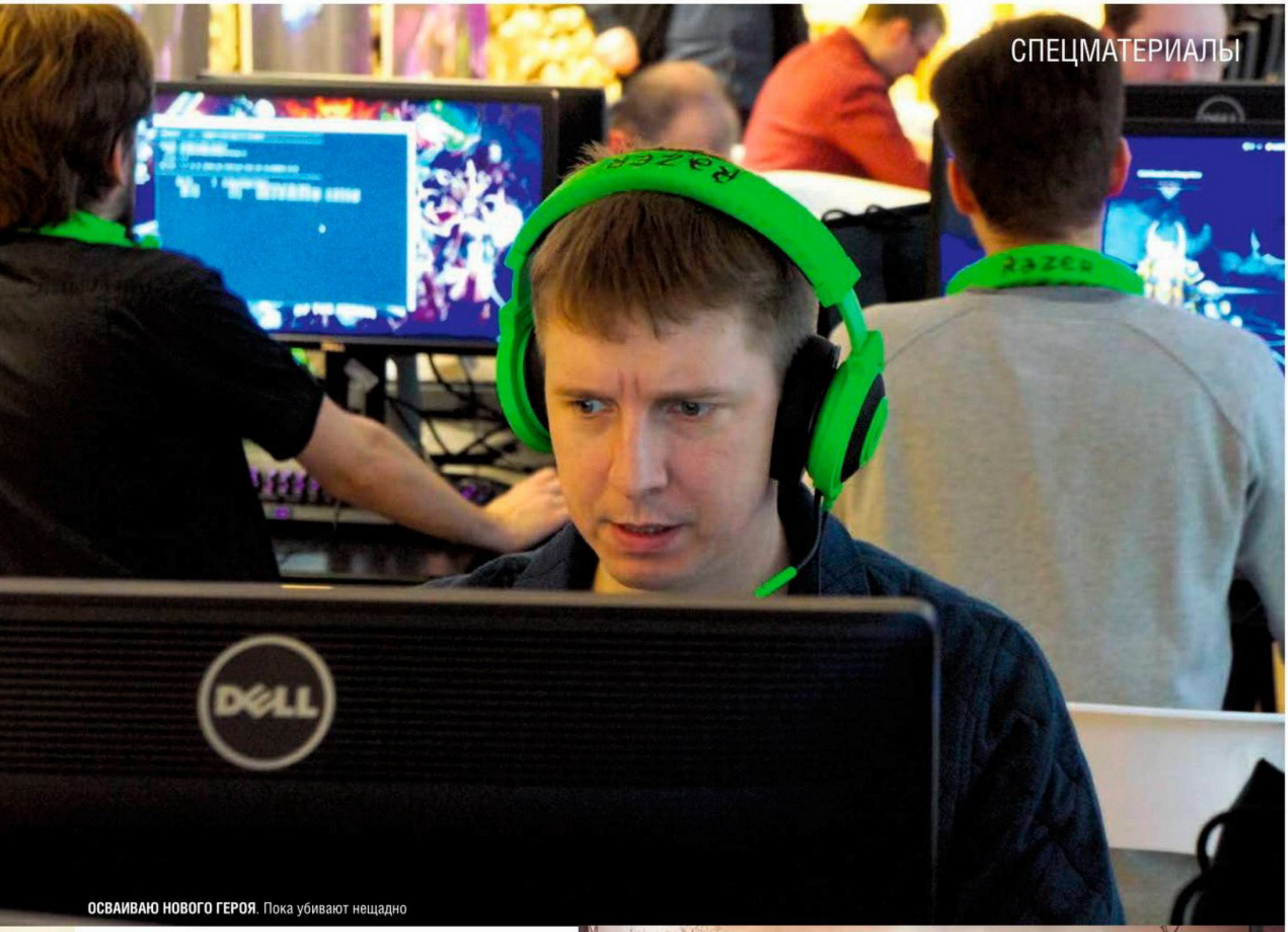
Граффити. Явно пришли из Overwatch. Бегая по карте, ваш герой может оставить на земле свой знак. Разные граффити покупаются там же, где и прочий игровой контент.

Портреты. Еще одно средство самовыражения, а заодно способ сверкнуть своим уровнем перед сокомандниками.

Эмодзи. Смайлики героев Heroes of the Storm с разными эмоциями. Нам показывали пиксельную Джайну, которая улыбается, грустит и шлет сердечки. Скорее всего, будут доступны не только в игре, но и всюду, куда удастся их продвинуть, – в социальных сетях и мобильных мессенджерах.

Голоса и реплики. Теперь герой может прямо в бою прокричать заготовленную фразу, чтобы дополнительно унизить убитого противника или подбодрить команду. Кроме того, стал настраиваемым голос комментатора, объявляющего, что вы, к примеру, мертвы. В роли комментатора можно выбрать одного из ваших героев, и он будет озвучивать важные игровые события не только знакомым голосом, но и в свойственной ему манере.

Комплекты. Просто удобная интерфейсная штука, позволяющая заблаговременно заготовить для каждого героя до трех вариантов экипировки – со всеми скинами, средствами передвижения, граффити, фла-



ОСВАИВАЮ НОВОГО ГЕРОЯ. Пока убивают нещадно

гами, репликами и прочим косметическим «обвесом». Вместо того чтобы заново экипировать его всякий раз, выбираете один из наборов – и в бой.

КАССИЯ

Обычно мы не обозреваем новых героев Heroes of the Storm. Появляются они часто, еще чаще перебалансируются, а всего в игре их уже больше шести десятков. И не то чтобы в этот раз стоило сделать исключение ради чего-то уж совсем неожиданного (тот же Пробиус был куда более оригинален), но сегодняшним героям повезло. Они приходят в игру на волне больших изменений под грифом «2.0», и, раз уж мы пишем обо всем этом, грех не рассказать о новых персонажах.

Кассия – амазонка из вселенной Diablo. Ее облик с арбалетами уже был в игре в качестве скина для Новы, а в роли полноценного героя она повторяет билд амазонки для ближнего боя – с копьем и щитом. По роли в игре она вполне классический ассасин, причем довольно легкий в освоении. Давайте пробежимся по ее умениям и талантам.

ЗНАКОМЬТЕСЬ – Кассия, амазонка из Diablo 2

Ускользание. Двигаясь без транспорта, Кассия получает 65 единиц кинетической брони, снижающей урон от автоатак героев на 65%.

[Q] Неистовство молний. Кассия бросает копье, наносящее урон первому пораженному противнику, а затем распадающееся на 2 заряда молний, которые наносят урон противникам на своем пути.

[W] Слепящий свет. После паузы в 0,5 сек. ослепляет противников в выбранной области на 2 сек. Ослепленным целям Кассия наносит на 15% больше урона.

[E] Лучшая защита. Кассия совершает рывок к противнику и, достигнув цели, в течение 1,5 сек. наносит урон этой цели и другим противникам, находящимся в области перед Кассией, каждые 0,25 сек. Цели, не являющиеся героями, получают 50% урона.

[R] Шаровая молния. Кассия выпускает шаровую молнию, которая отскакивает от ближайших героев неприятеля или самой Кассии до 6 раз, нанося урон всем пораженным противникам.

[R] Валькирия. Кассия призывает валькирию, которая по прошествии 0,75 сек. устремляется к амазонке, притягивая к ней первого пораженного героя противника и нанося ему урон. Завершив полет, валькирия оглушает этого противника на 0,5 сек. Кроме того, валькирия отбрасывает всех прочих вражеских героев на своем пути.

КАССИЯ РАСЧИЩАЕТ ПУТЬ своим войскам с помощью «Лучшей защиты»

ЧТО ДЕЛАЕТ?	ТАЛАНТ	УРОВЕНЬ
Задача: поражать героев противника способностью «Неистовство молний» (клавиша **Q**). Награда 1: 20 попаданий – +60 к урону. Награда 2: 40 попаданий – +2 заряда.	**Гром и молния** [Q]	1
Повышает урон, наносимый ослепленным героям противника, на 10%. **Задача:** наносить ослепленным героям противника урон от автоатак. **Награда:** 80 попаданий – +1 сек. к длительности эффекта ослепления.	**Истинное зрение** [W]	
При использовании автоатаки Кассия начинает рикошетом наносить урон ближайшим противникам в течение 8 сек., а их урон увеличивается на 40%. Время восстановления – 20 сек.	**Усиленные удары** [Активируемый]	
Восполняет здоровье в размере 35% от урона, нанесенного противникам, которые находятся под действием эффекта ослепления.	**Кольцо самоисцеления** [Пассивный]	4
Увеличивает радиус действия «Слепящего света» на 25%. Если Кассия находится под действием эффекта обездвиживания или оглушения, «Слепящий свет» начинает пульсировать вокруг нее. Эффект срабатывает не чаще одного раза в 6 сек.	**Внутренний свет** [W]	
Кассия получает дополнительно 5 ед. здоровья в секунду, пока активно «Ускользание». **Задача:** за каждые 5 атак, урон от которых был снижен за счет «Ускользания», Кассия дополнительно получает 1 ед. здоровья в секунду. Как только это число доходит до 15 ед. в секунду, эффект перестает накапливаться, а максимальный запас здоровья Кассии увеличивается на 10%.	**Китовая броня** [Умение]	
«Лучшая защита» Кассии наносит на 50% больше урона противникам, чей запас здоровья ниже 40%.	**Прокалывание** [E]	7
Пока активно «Ускользание», Кассия получает +3% к скорости передвижения каждые 0,5 сек. Эффект суммируется до 5 раз. Бонус обнуляется, когда Кассия прекращает движение.	**Марш-бросок** [Умение]	
Получив во время действия «Ускользания» X единиц урона, Кассия может использовать умение, чтобы нанести Y единиц урона находящимся рядом противникам.	**Пробуждение света** [Умение]	
Кассия выпускает во вражеского героя шаровую молнию, которая наносит урон и отскакивает дальше к находящимся рядом героям.	**Шаровая молния** [R1]	10
Кассия призывает валькирию, которая подталкивает к ней одного из противников.	**Валькирия** [R2]	
«Неистовство молний» также замедляет вражеских героев на 20% на 1,5 сек.	**Заземляющий удар**	13
Когда брошенное копье поражает противника, время восстановления способности «Неистовство молний» сокращается на 1 сек.	**Сила громовержца** [Q]	
Снижает затраты маны на применение способности «Слепящий свет». Автоатаки по ослепленным героям сокращают время восстановления «Слепящего света» на 3 сек.	**Гимн серафима** [W]	
Продлевает действие «Лучшей защиты» на 0,5 сек. и увеличивает область его действия на 20%.	**Удар молнии** [E]	
Копье «Неистовства молний» проходит сквозь противников, но разделяется только при попадании по героям.	**Пронзающая молния** [Q]	16
Во время действия «Лучшей защиты» противники получают от каждого удара серии на 3% больше урона.	**Раскалывание брони** [E]	
Автоатаки по оглушенным, обездвиженным или замедленным героям наносят дополнительный урон в размере 3% от их максимального запаса здоровья.	**Законы войны** [Пассивный]	
«Шаровая молния» отскакивает неограниченное количество раз.	**Вечная гроза** [R1]	20
Поразив первого противника, валькирия наносит дополнительный урон ближайшим героям и обездвиживает их на 3 сек.	**Узы света** [R2]	
Автоатаки Кассии игнорируют броню цели, а их дальность увеличивается на 2 м.	**Возмездие титана** [Пассивный]	

БЕГЛЫЙ АНАЛИЗ ГЕРОЯ

Мы отдаем себе отчет, что вот так, с наскока, оценить героя можно только очень поверхностно. У нас была всего пара часов игрового процесса в суете гостевого офиса. Тем не менее какие-то выводы мы успели сделать на месте, а затем немного помедитировали над талантами.

Итак. Кассия – неплохой ассасин, при этом довольно живучий. Встретившись с ней в бою, неприятно удивятся Артанис, Вариан, Рейнор, Самуро и Валла – все те, кто делает ставку на автоатаку, а вместо нее получает ослепление и трезубцем в бок.

Кассия особенно сильна в узких пространствах, когда начинается массовая потасовка. При этом «Лучшая защита» и «Шаровая молния» наносят очень много урона. Но для амазонки это игра ва-банк, поскольку сблизиться с противником-то она может моментально, а вот выйти из боя – уже никак (нет, разумеется, можно попробовать вырваться из окружения, ринувшись «Лучшей защитой» на одиноко стоящего вдалеке врага, но для этого звезды должны расположиться уж очень удачно). В общем случае, если Кассия врывается в бой, она либо побеждает, либо погибает. Умений, позволяющих элегантно сбежать на последнем очке здоровья, у нее нет.

ИМЕЙТЕ В ВИДУ,
«Отражение атак» дает неуязвимость только к урону, но не к остальным вредоносным эффектам

Нам кажется жизнеспособным вот такой билд:

1. **Истинное зрение**, чтобы эффект ослепления действовал дольше; это задел на синергию с талантом четвертого уровня.

4. **Кольцо самоисцеления**. Позволит восполнять здоровье за счет врагов.

7. **Прокалывание** или **Пробуждение**. Оба варианта интересны. Первый позволит легче добивать врагов, второй даст дополнительный урон в бою.

10. **Валькирия**. Способность вытаскивать врагов из толпы и оглушать их поможет и в завязке боя, и во время преследования. Впрочем, **Шаровая молния** тоже интересна, если в партии чаще случаются массовые свалки.

13. **Заземляющий удар** даст дополнительный контроль поля боя.

16. **Законы войны** – процентный урон от автоатак. Этот талант хорошо комбинируется с «Валькирией» и «Заземляющим ударом», усиливая эффект.

20. **Узы света** или **Возмездие титана**.

Как вариант, на 13-м и 16-м уровнях можно усилить [E]. Тогда «Лучшая защита» будет срабатывать не 6, а 8 раз, с каждым ударом нанося все больший урон (вплоть до +24% на последнем ударе; или же +108% суммарного урона героям за серию).

ГЭНДЗИ

Если вы играли в Overwatch, Гэндзи будет вам хорошо знаком. И не потому, что он оттуда родом. Важнее, что героя перенесли практически без изменений. Разве что навык карабканья по стенам, с поправкой на двухмерное игровое поле, заменили мгновенным прыжком в горизонтальной плоскости.

Главное, что надо знать про Гэндзи, – он хлипкий и смертоносный. Он врывается в бой, кромсает всех, до кого дотянется, и срочно убегает, если кто-то из атакованных выжил. Поэтому лучшая цель для Гэндзи – несколько сильно побитых героев, которых можно дорезать парой ударов.

Любой затянувшийся бой для ниндзя смертельно опасен. Совсем немного можно продержаться на «Отражении атак» (если повезет, то и забрать при этом кого-нибудь из противников), а дальше – только разрывать дистанцию прыжком и ретироваться в ближайшие заросли сакуры.

ТРАДИЦИОННЫЕ СЮРИКЭНЫ
Гэндзи крупным планом

[D] Киберловкость. При использовании Гэндзи совершает прыжок в указанную точку.

[Q] Сюрикэны. Бросает веером 3 сюрикэна, каждый из которых наносит урон первому пораженному противнику. Максимум зарядов – 3. По завершении времени восстановления способности заряды также восстанавливаются до максимума.

[W] Отражение атак. Способность защищает от урона в течение 1,25 сек. Каждый раз, когда Гэндзи отражает атаку, он бросает нож кунай в ближайшего противника (приоритет отдается героям), нанося урон.

[E] Молниеносный удар. Гэндзи бросается вперед, нанося урон противникам на своем пути. Если герой, пораженный «Молниеносным ударом», погибает в течение следующих 2 сек., способность восстанавливается, а затраченная на нее мана компенсируется.

[R] Клинок дракона. Гэндзи выхватывает Клинок дракона из ножен на 8 сек. Пока эффект активен, способность можно использовать повторно, и тогда Гэндзи бросается вперед и совершает удар по широкой дуге, нанося урон. Если пораженный Клинком дракона герой погибает в течение следующих 2 сек., восстановление «Молниеносного удара» мгновенно завершается.

[R] Перекрестный удар. Гэндзи совершает два наносящих урон удара крест-накрест. По прошествии 1,25 сек. в месте этих ударов происходит взрыв, наносящий дополнительный урон противникам в области поражения.

ОСЛЕПЛЕННЫЕ
противники какое-то время не смогут пользоваться автоатакой

УРОВЕНЬ	ТАЛАНТ	ЧТО ДЕЛАЕТ?
1	**Стремительный, как ветер** [E]	Повышает скорость передвижения на 30% на 3 сек., когда Гэндзи поражает героя «Молниеносным ударом».
	Быстрое спешивание [D]	Во время использования транспорта увеличивает дальность действия «Киберловкости» на 70% и сокращает время восстановления этой способности на 5 сек.
	Разведчик [D]	Повышает скорость передвижения после прыжка с помощью «Киберловкости» на 25% на 6 сек.
4	**Мастер сюрикэнов** [Q]	**Задача:** поражайте героев сюрикэнами. **Награда:** после того как сюрикэны поразят героев 35 раз, урон от них увеличится на 30 ед. А после того, как сюрикэны поразят героев 75 раз, «Киберловкость» будет восстанавливать 2 заряда сюрикэнов.
	Коготь дракона [Активируемый]	Заблокировав 432 ед. урона «Отражением атак», Гэндзи может выпустить «Коготь дракона», который наносит 187 ед. урона ближайшим противникам.
	Удар в сердце [E]	Противники, пораженные «Молниеносным ударом» в конце пути, дополнительно получают 144 ед. урона в течение 2 сек.
7	**Усиленная оборона** [W]	По завершении действия «Отражения атак» Гэндзи на 4 сек. получает щит прочностью в 50% от заблокированного урона.
	Идеальная защита [W]	При отражении урона сокращает время восстановления «Отражения атак» на 2 сек., вплоть до 10 сек.
	Уклонение [Пассивный]	Гэндзи уклоняется от одной автоатаки героя противника раз в 5 сек. Максимум зарядов – 3.
	Киберщит [D]	После использования «Киберловкости» Гэндзи на 2 сек. получает 50 ед. энергетической брони.
10	**Клинок дракона** [R1]	Высвобождает всю мощь Клинка дракона.
	Перекрестный удар [R2]	Наносит большой урон ударом крест-накрест.
13	**Синган** [Q]	Если все 3 сюрикэна поражают одного противника, тот получает 120 ед. дополнительного урона.
	Неуловимый, как вода [E]	Сокращает время восстановления «Молниеносного удара» на 3 сек. за каждого пораженного им героя.
	Двойной прыжок [D]	Гэндзи может накопить до 2 зарядов «Киберловкости», но ее время восстановления увеличивается на 5 сек.
16	**Ответный удар** [W]	«Отражение атак» также перенаправляет в противника 33% от заблокированного урона
	Последний удар [E]	После паузы в 1 сек. «Молниеносный удар» наносит 130 ед. дополнительного урона всем противникам в области поражения.
	Верный клинок [E]	За каждого пораженного «Молниеносным ударом» героя урон от следующего «Молниеносного удара» увеличивается на 20%. Бонус суммируется до 3 раз.
20	**Воплощение дракона** [R1]	Каждый раз, когда Клинок дракона поражает героя, время его действия продлевается на 1 сек.
	Живое оружие [R2]	Сокращает время восстановления «Перекрестного удара» на 12 сек. за каждого пораженного им героя.
	Сюрикэны из наностали [Q]	Сюрикэны пронзают всех противников на траектории полета.
	Дзансин [W]	**Задача:** заблокируйте 6500 ед. урона «Отражением атак» (с учетом уже заблокированного урона). **Награда:** «Отражение атак» начнет поражать всех ближайших героев противников.

ХАНАМУРА

Перенося в Heroes of the Storm механики из других игр, Blizzard часто объединяет несколько разнородных элементов во что-то цельное. Характерный пример – зергская королева Загара. Она распространяет слизь (и это единственное, что роднит ее с оригиналом из **StarCraft**), плодит муталисков и гиблингов, путешествует с помощью червя Нидуса. По сути, в HotS она не просто королева, а концентрированное воплощение самих зергов.

Этот же подход проглядывает и в том, как разработчики адаптировали карту из Overwatch. Перед нами не классическая Ханамура с ее двумя точками, а довольно отдаленная фантазия, которую роднит с оригиналом разве что архетипично-японская архитектура. И еще сакуры.

Однако сам игровой процесс строится не на захвате ключевых точек, а на сопровождении груза. Двух грузов, если точнее: по одной тележке для каждой фракции. Базы здесь неуязвимы для прямых атак, как на карте «Башни Рока». Чтобы приблизить свою команду к победе, нужно дотолкать груз через полкарты до огневой позиции, откуда тележка даст мощный артиллерийский залп по вражеской базе.

Сами тележки периодически зарождаются на карте, причем синхронно, так что у игроков возникает небессмысленный выбор – толкать свой груз или мешать противнику. И в какой пропорции разделиться для выполнения этих задач (привет карте «Вечная битва»).

Лагеря наемников на Ханамуре работают нестандартно. При захвате вы получаете не боевой отряд, усиливающий натиск по одному из направлений, а одноразовый артефакт, который можно активировать клавишей. Например, один из артефактов ненадолго раскрывает положение противников. Другой устанавливает на карте турель, очень напоминающую творение одного небезызвестного шведа из той же вселенной.

А ВОТ И ЗНАКОМАЯ АПТЕЧКА, еще один кусочек игровой механики Overwatch

На роль босса для такой карты прямо-таки напрашивался дракон. Это было настолько очевидное и стилистически безупречное решение, что… от него решили отказаться, – сказал нам продюсер игры Тони Су (Tony Hsu). Слишком банально. Поэтому вместо дракона на Ханамуре вас ждет гигантский робот-самурай.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Определенно, дальнейшая миграция героев из Overwatch будет продолжаться. В этом вся суть Heroes of the Storm – сводить на одном поле боя персонажей из разных вселенных Blizzard.

Кто будет следующим? Пока сказать сложно. Мы бы ждали, наверное, Диву, Симметру, Рипера и, может быть, Торбьорна. Некоторые герои, наоборот, скорее всего, никогда не появятся в HotS: у того же Турбосвина в игре есть практически полный аналог.

От прямого вопроса продюсер Тони Су уклонился, но, когда мы заговорили о личных предпочтениях, указал на Крысавчика (Junkrat), своего любимого персонажа Overwatch. Вряд ли это можно считать официальной позицией Blizzard, так что вопрос, какого героя ждать следом за Гэндзи, пока остается открытым.

ПОДВОДЯ ИТОГ

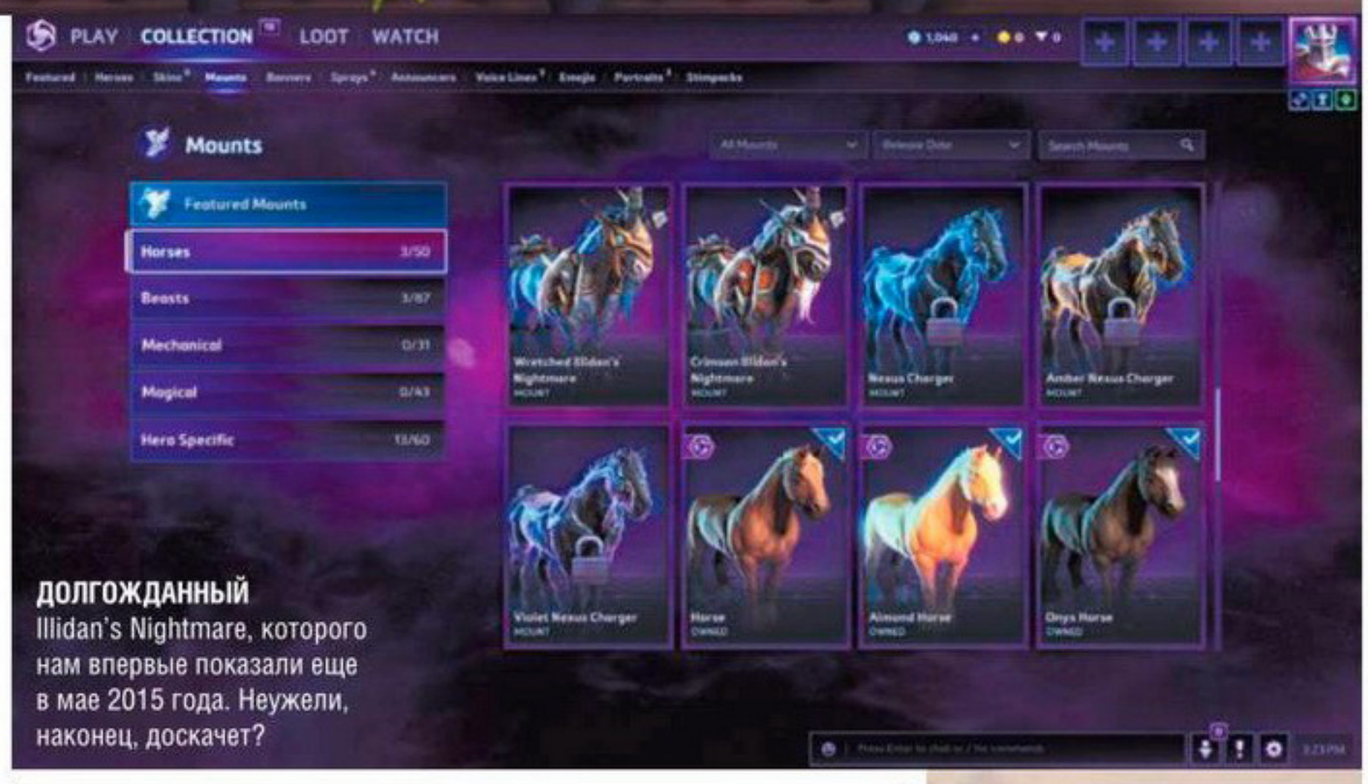
В целом игра, несомненно, стала дружелюбнее к игрокам. Она постоянно хвалит вас за успехи, поощряет на каждому шагу, интригует сундучками, премирует кристаллами и развлекает смешными рожицами эмодзи. Социальная часть теперь на порядок современнее и глубже, на одном уровне с другими актуальными проектами Blizzard (а это, поверьте, очень высокая планка). Новый HotS тоньше разбирается в психологии игрока, знает и как завлечь новичков, и как удержать ветеранов.

Но, на наш взгляд, на громкое 2.0 эти изменения не тянут. И если следом за разработчиками перейти на язык цифр, то нам показали Heroes of the Storm 1.5 или от силы 1.6.

Что могло бы приблизить эту цифру к заявленной «двойке»? Такой же объем изменений, только в движке и геймплее. Мы по-прежнему ждем более шустрой загрузки сетевых боев. Быстрого переподключения к матчу, если вас выкинуло посередине боя. Функции наблюдателя (ведь ничто не помешало реализовать ее в Hearthstone и Overwatch). И, может быть, если мечтать совсем уж беззастенчиво, то совершенно нового движка, написанного с нуля специально для HotS. Нынешний, пусть и успел выделиться в отдельную ветку разработки, исторически восходит к **StarCraft 2**. И ушел от него не так далеко, как нам бы хотелось.

И да… Вроде бы в игру, наконец, доехала лошадка Illidan's Nightmare... Если так, окей, повысим цифру до 1.7.

Фото: *Александра Строганова*



ДОЛГОЖДАННЫЙ
Illidan's Nightmare, которого нам впервые показали еще в мае 2015 года. Неужели, наконец, доскачет?

НА ВОПРОС
о дальнейших планах Тони Су пока только разводит руками

ФРАНЦУЗСКИЕ КОРАБЛИ В WORLD OF WARSHIPS

«МАРСЕЛЬЕЗУ» ЗАПЕ-Е-ВАЙ!

РОДИОН ИЛЬИН

А ЗДЕСЬ выставлен макет современного французского авианосца. Кстати, именно возле него Wargaming установила с десяток игровых компьютеров с World of Warships

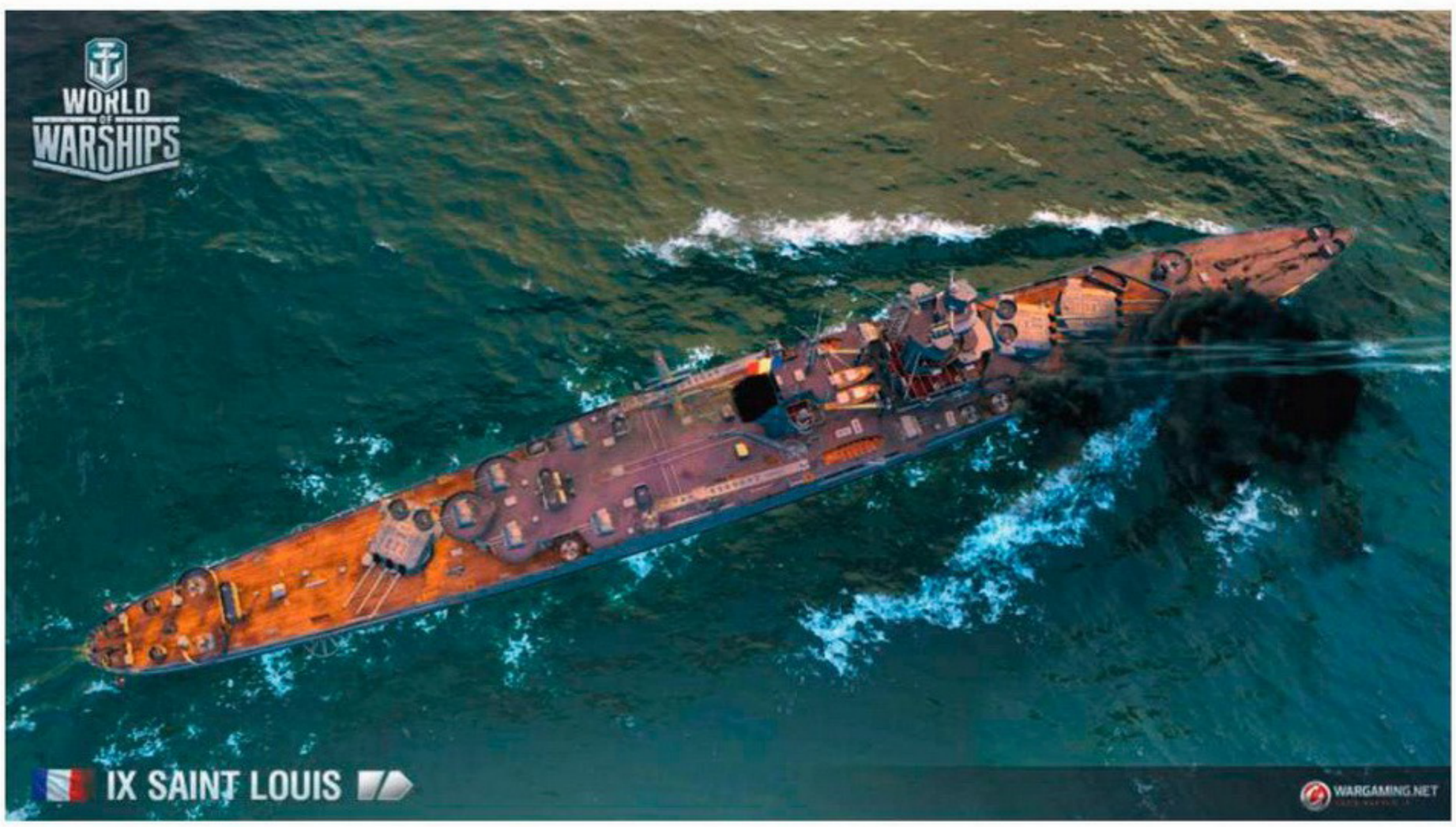
Нам довелось заблаговременно встать за штурвал величественных военных машин Пятой республики, и мы готовы поделиться впечатлениями. Только, пожалуйста, не надо сразу возмущаться и строчить гневные письма на почту **post@igromania.ru**, если вы вдруг большой любитель морской военной техники и увидели какой-нибудь момент, несовпадающий с вашими взглядами. Мы всего лишь транслируем точку зрения разработчиков, а они могли изучать вопрос по другим книжкам и попасть под влияние других историков.

ПОД БЕЛ... ПРОСТИТЕ, СИНЕ-БЕЛО-КРАСНЫМ ФЛАГОМ

Как только пальцы приняли привычное положение **WASD**, стала ощущаться скорость. Именно узловые показатели выделяют французские корабли среди прочих равных. Недаром разработчики прямо заявляют, что новая линейка может похвастаться наиболее скоростными кораблями в игре на сегодняшний день. Так, сорвиголова «Эмиль Бертен» развивает скорость в тридцать девять узлов.

Все крейсеры французской ветки сами разработчики делят на три условных подкласса: колониальный шлюп, или авизо (например, крейсер «Бугенвиль»), бронепалубные и легкие крейсеры. И если относительно вторых и третьих бывалым морякам все знакомо, то первый подвид – совершенно новая история.

Ахиллесовой пятой таких «французов» станет бронепояс толщиной от 13 до 16 мм, но только на кораблях с третьего по пятый уровни. Они подвержены сквозным пробитиям, то есть врагу ничто не помешает превратить корпус судна в дуршлаг, если вы зазеваетесь и перестанете активно маневрировать.



ЛУЧШАЯ ТАКТИКА
игры на Saint Louis – наносить урон с дистанции 15 километров

В то же время ТТХ обеспечивают малое количество попаданий в цитадель. Сами разработчики даже шутят, что французские корабли – они как французские багеты, длинные и хрустящие. Но пенять на **Wargaming** не стоит: все это на сто процентов соответствует действительности. Недаром разработчики проводят месяцы за архивными чертежами.

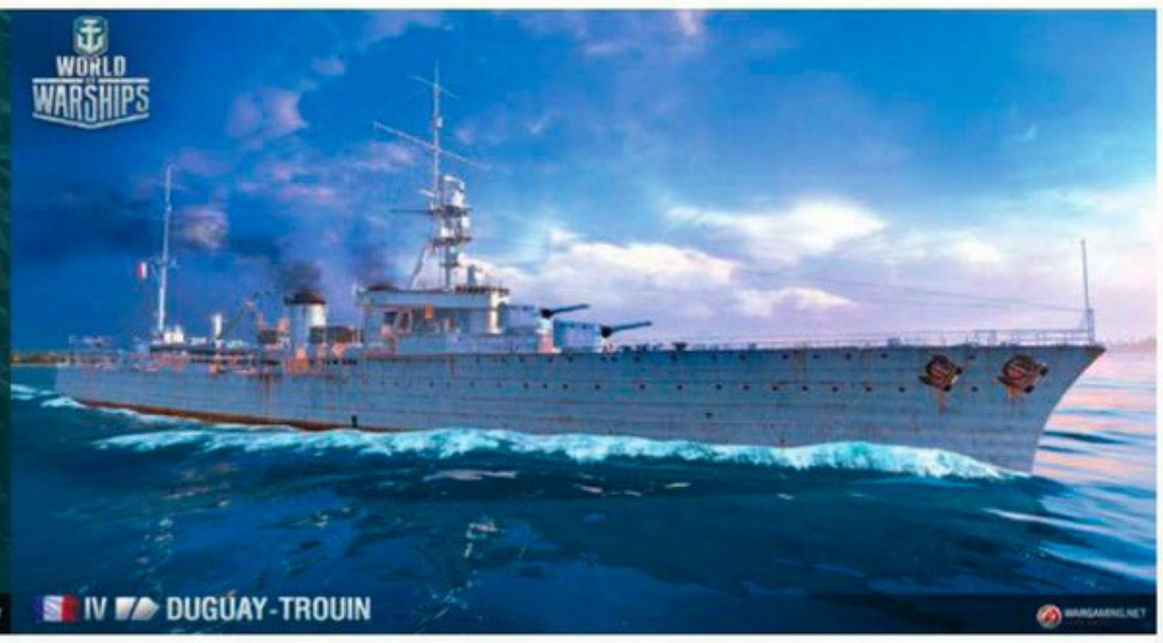
Но во всем важен баланс. Когда, скажем, из-под огня эсминца уже нет шансов уйти, отчасти спасут торпедные переборки. У «французов» они особенно высокие, что способствует выживаемости. Но повторяем: все вышесказанное справедливо для машин начального уровня. Далее ситуация меняется.

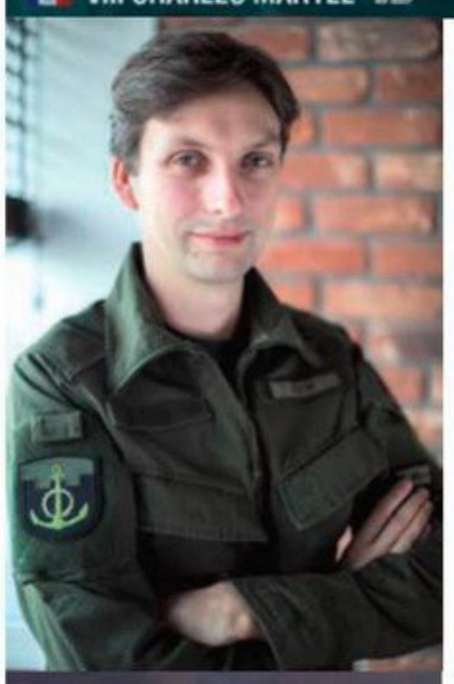
ТОРПЕДЫ К БОЮ!

Когда игрок доберется до корабля шестого уровня, ему откроется новый пласт игры. Именно «шестерку» авторы считают переходным кораблем – от начальных к настоящим владыкам морей. Например, у «Ла-Галлисоньер» бронепояс насчитывает уже солидные сто миллиметров. Затем станут доступны тяжелые крейсеры с серьезной артиллерией на борту. К слову, у «десятки», крейсера «Генрих IV», – главное орудие имеет калибр 240 мм!

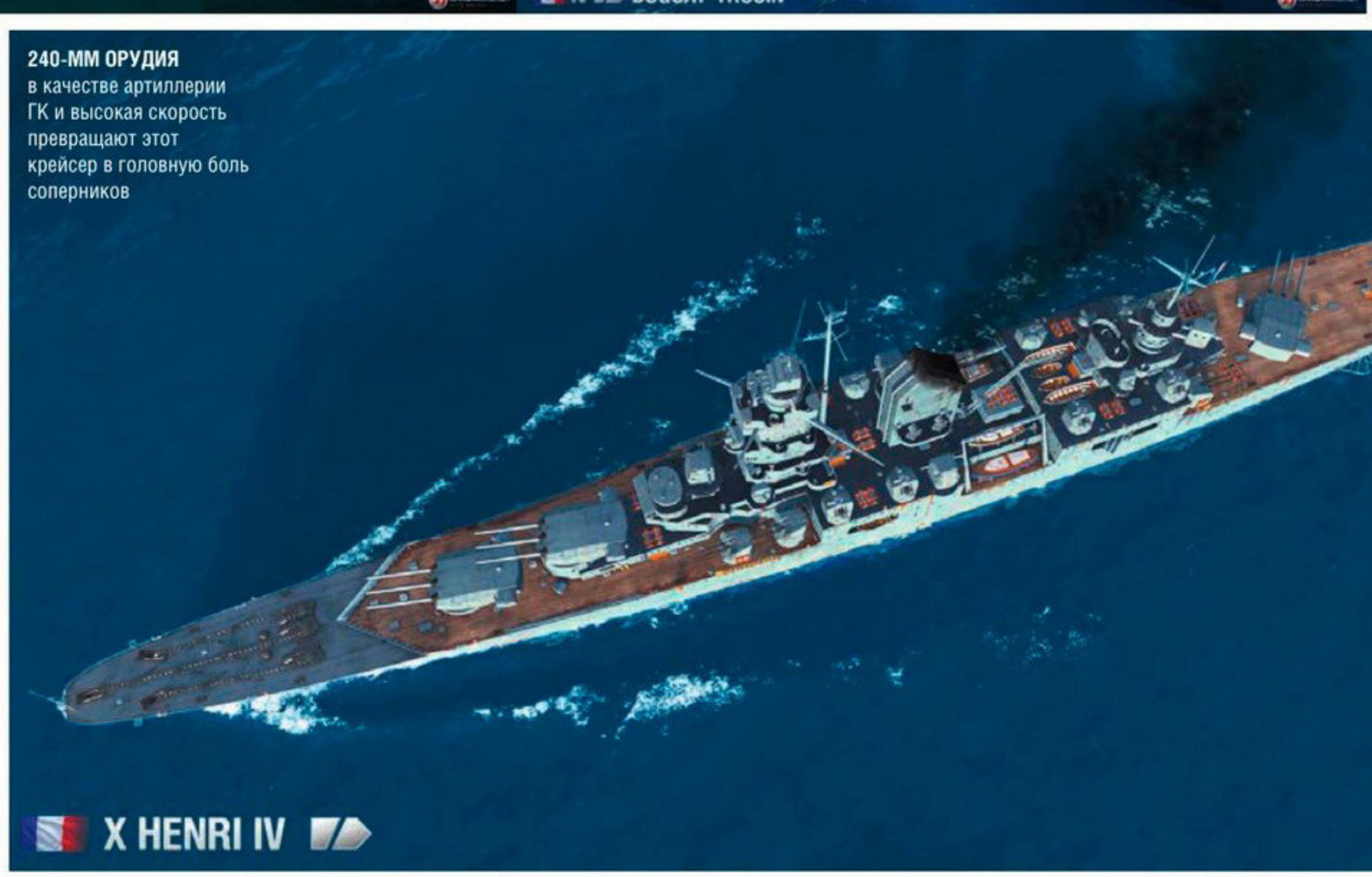
Сильной стороной кораблей, спущенных с французских стапелей, станут и острые углы наводки торпед. На геймплее этот нюанс сказывается ощутимо. Нетипичное расположение торпедных аппаратов на судне помогает выйти победителем из ситуации, когда вы и ваш противник сошлись в клинче. У вас будет фора – сможете поразить первыми!

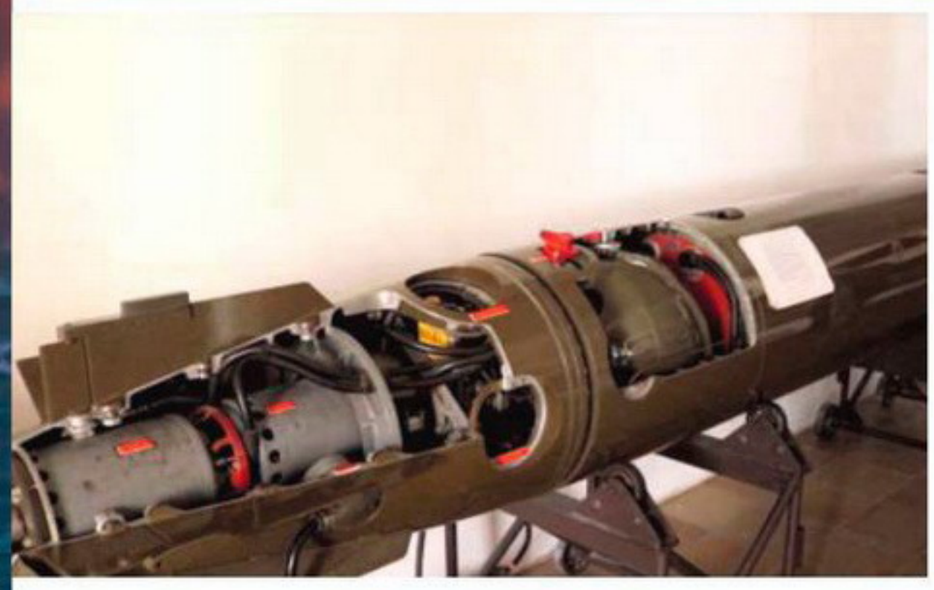
Всем хороши новые боевые корабли, они заводные и динамичные (а ведь именно на нерасторопность игры жалуются игроки), но не хватает французской ветке... величия, что ли. У японцев есть «Ямато», у СССР – «Аврора», американцы с придыханием вспоминают «Индепенденс»... И хотя французские «Эмиль Бертен», «Ла-Галлисоньер» и «Альжери» тоже внесли неоценимый вклад в развитие мирового кораблестроения и неплохо проявляли себя в бою, эти названия все же не на слуху у массового игрока. Хотя **World of Warships** ценна в том числе и этим – просвещением и своей исторической составляющей.





АРТУР ПЛОЦЕННИК
исполнительный продюсер
World of Warships





БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ – БОЛЬШУЮ КОМАНДУ

О трудностях разработки французской ветки кораблей и об особенностях игры на них мы поговорили с разработчиками. На наши вопросы любезно согласился ответить Артур Плоценник, исполнительный продюсер World of Warships.

Скажите, сколько времени занимает создание одного-единственного корабля для игры?

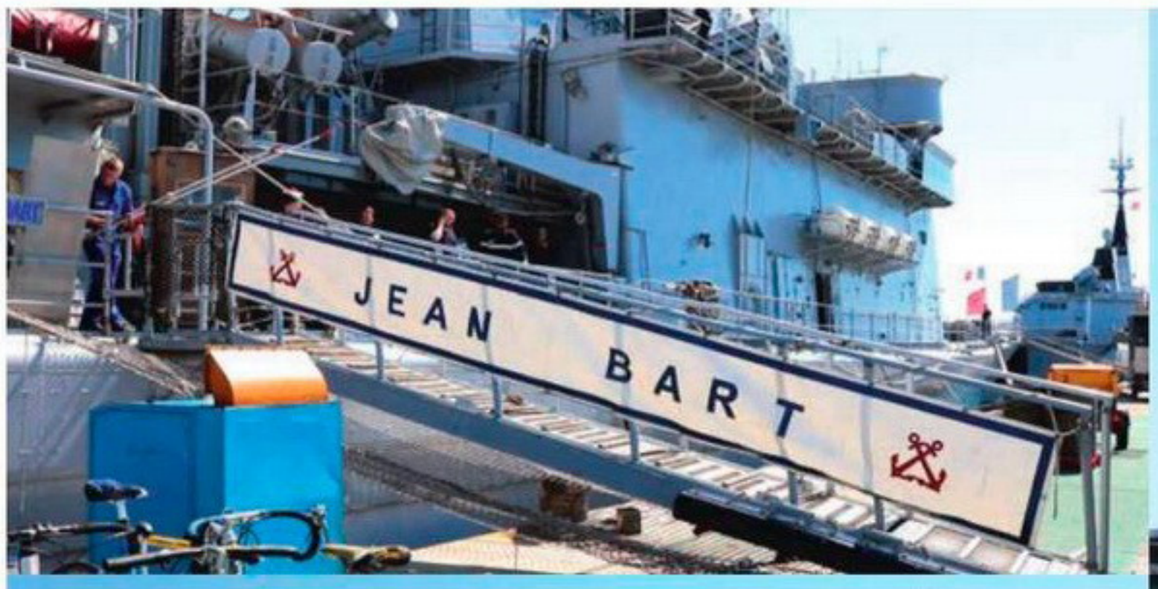
Артур Плоценник: Это смотря каков тип корабля. В зависимости от размера и количества деталей процесс занимает от двух до восьми месяцев. Вы уже видели ролик об особенностях создания линейного крейсера ЕВК «Худ», занявшего тысячу часов работы. Более крупные корабли требуют еще больше времени, а маленькие судна с меньшим количеством деталей создаются быстрее. Это средний промежуток времени, необходимый нам для моделирования одного корабля.

А сколько труда нужно для создания целой ветки?

Артур Плоценник: В случае с «французами» это заняло больше года, требовалось время на исследовательскую работу. Во Франции вся информация о кораблях все еще контролируется военно-морскими силами, и добыть у них данные гораздо сложнее, чем из гражданского учреждения или музея. Сперва нужно провести переговоры, потом прийти с визитом, просмотреть много неоцифрованных чертежей, оцифровать их вручную. Все это отнимает уйму времени.

По нашим ощущениям, главной особенностью «французов» стала скорость. Верно ли это?

Артур Плоценник: Абсолютно. Отличительной чертой французской ветки будет именно скорость. Она позволит продумывать сценарий сражения, а также



В ГОСТЯХ У НАТО

В Тулоне находится французская военно-морская база, и нам, словно эдаким диверсантам, удалось проникнуть на нее, а затем и взойти на палубу действующего боевого корабля ВМС Франции – дестройера «Жан Бар». Махина несет боезапас из десятка торпед, оснащена системами ПВО и способна служить взлетно-посадочной площадкой для вертолета разведки.

Нам повезло, что «Жан Бар» оказался в порту на техническом обслуживании, а не где-нибудь на боевом задании. По словам экипажа, совсем недавно они сражались с пиратами в открытых водах (отбивали у преступников гражданский лайнер), а в 2011 году «работали» по наземным целям у берегов Ливии. Не без гордости военные заявляют, что им удалось ликвидировать танк и боевой отряд противника.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ французской ветки кораблей состоялась в стенах Национального военно-морского музея Тулона. Вот, например, модели парусных кораблей образца второй половины XVII века

место и способ проведения битвы, позволит быстро сменить дислокацию и лучше адаптироваться к переменам ситуации на поле боя.

А что вы можете рассказать про броню и орудия?

Артур Плоценник: У кораблей низких рангов не очень много брони, так что скорость будет главной защитой. Тяжелые крейсеры оснащены экранной бронеей, значительно улучшающей защитные качества. Она не такая прочная, как немецкая, но довольно хороша для крейсера. Также в ветке будет прогрессия калибра, начиная от 203 мм и заканчивая орудиями 240 мм на десятом ранге, и это будет самый большой артиллерийский калибр для любого крейсера в игре.

Какую тактику лучше всего выбирать, играя за французские корабли?

Артур Плоценник: Эта ветка подойдет более опытным игрокам и тем, кто хочет задействовать весь потенциал корабля. Также она придется по вкусу людям, ценящим тактический и стратегический аспекты игры выше, чем просто стрельбу по мишеням. Французские крейсеры отличаются от тех же японских или американских – идейно простых и не требующих особых ухищрений. В игре за французский корабль придется планировать ход битвы, и при выборе правильной последовательности шагов можно здорово преуспеть. Примерно так мы представляем себе геймплей.

Что было самым сложным при создании французских крейсеров?

Артур Плоценник: Самое сложное – это геймплей. Главной задачей было сделать эту ветку интересной для игры. С точки зрения дизайна, французские крейсеры – нечто среднее между немецкими и советскими. Мы хотели, чтобы они на равных конкурировали с другими кораблями всех рангов, но при этом требовалось добавить уникальности, сохранив реальные технические характеристики. ■

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Процессоры еще немного подешевели, и при сильном желании в бюджет конфигурации «Дешево и сердито» можно уместить даже **Intel Core i3**, взяв к нему в пару максимально бюджетную видеокарту на базе **GeForce GTX 1050**. Но пара из **Pentium Dual-Core G4600** и **MSI GTX 1050 Ti 4GT OC** для игровых приложений будет предпочтительнее.
- Заводские предустановки видеокарты **ASUS DUAL-GTX1060-O3G** позволяют GPU поднимать частоту до 1809 МГц в режиме Boost. Это один из лучших показателей для **GTX 1060**. При этом цена остается в рамках бюджета «Накопил!».
- «Смерть тормозам» оснастим видеокартой **Gigabyte GV-N1060XTREME-6GD**, урезав процессор до **Intel Core i5-7600** без индекса K. Помимо двухуровневой системы разгона GPU и видеопамяти, эта видеокарта умеет полностью останавливать вентиляторы при минимальной нагрузке и освещать внутреннее пространство системного блока любым из 16 миллионов цветов на выбор.
- Светодиоды новой материнской платы **MSI Z270 TOMAHAWK** из «Займи, но купи!» – это не только декоративная подсветка, но и индикаторы системы самодиагностики EZ Debug. Впрочем, внутрисхемных полезностей у этой платы в разы больше визуальных.
- «Мечта» достигла потолка производительности одночиповых видеокарт этого поколения. **MSI GTX 1080 TI FOUNDERS EDITION** обходит в игровых тестах даже **Titan X**. Такой видеокарте самое место и в «Тебя я видел во сне». А лучше сразу двум в режиме SLI.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4600 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4690 ($82)
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ)	550 ($9,7)
Материнская плата: MSI H270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6780 ($118,6)
Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	1950 ($34,1)
Видеокарта: MSI GTX 1050 Ti 4GT OC (NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti, 1341–1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	10130 ($177,1)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2850 ($49,9)
Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1160 ($20,3)
Блок питания: FSP ATX-500PNR-I (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1980 ($34,7)
Системный блок:	30 090 ($526,1)
Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4620 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1370 ($24)
Замена кулера: DeepCool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	290 ($5,1)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	1950 ($34,1)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1590 ($27,8)
Со всеми наворотами:	35 290 ($617)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	950 ($16,7)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1350 ($23,7)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	1860 ($32,6)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	6830 ($119,5)
С периферией:	46 280 ($809,1)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-7300 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	8630 ($150,9)
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ)	550 ($9,7)
Материнская плата: MSI H270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6780 ($118,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4740 ($82,9)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1060-O3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1594-1809/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	14 100 ($246,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2850 ($49,9)
Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1160 ($20,3)
Блок питания: FSP ATX-500PNR-I (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1980 ($34,7)
Системный блок:	40 790 ($713,2)
Замена кулера: DeepCool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	290 ($5,1)
Замена ЦП: Intel Core i5-7500 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,4–3,8 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	4320 ($75,6)
Установка SSD: 120 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/120G (SATA Rev. 3, запись – 350 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3640 ($63,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1590 ($27,8)
Со всеми наворотами:	50 630 ($885,2)
Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная)	1040 ($18,2)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($38,5)
Колонки: SVEN MS-302 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц)	2860 ($50)
Монитор: Acer K222HQLCbid (IPS, 21,5 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	7240 ($126,6)
С периферией:	63 970 ($1118,4)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–4,1 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	14 280 ($249,7)
Кулер: DeepCool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1190 ($20,9)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270P-D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.1, 2x USB 3.0, LAN, HDMI, аудио)	7380 ($129,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4740 ($82,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060XTREME-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620-1873/8008-8316 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	19 080 ($333,6)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4440 ($77,7)
Корпус: Aerocool MC3 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1930 ($33,8)
Блок питания: Aerocool VX-600 (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2320 ($40,6)
Системный блок:	55 360 ($967,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	480 ($8,4)
Замена процессора: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	1530 ($26,8)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/240G (SATA Rev. 3, запись – 490 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5590 ($97,8)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1730 ($30,3)
Со всеми наворотами:	64 690 ($1131)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($26,1)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2310 ($40,4)
Колонки: SVEN SPS-721 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	4560 ($79,8)
Монитор: Iiyama ProLite E2483HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	8280 ($144,8)
С периферией:	81 330 ($1421,9)

Палка о двух концах

Поведение красных удивляет все больше. Активно продвигая новую линейку процессоров, метящих на топовый сегмент, **AMD** почти без сопротивления сдает сегмент Hi-End видеокарт. Шутка ли, **Radeon R9 Fury X** в некоторых играх «сливает» новому флагману **NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti** почти в два раза. Руководство AMD оправдывается смещением фокуса на средний ценовой сегмент. Но и в нем положение компании не выглядит уверенным.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 27.04.17,
по курсу $1 = 57,2 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	14 280 ($249,7)
Кулер: DeepCool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1190 ($20,9)
Материнская плата: MSI Z270 TOMAHAWK (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8680 ($151,8)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4740 ($82,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1070AORUS-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1835/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 3x HDMI, 3x DisplayPort)	29 090 ($508,6)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6170 ($107,9)
Корпус: NZXT Source 220 (ATX, 140 мм, 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, аудио)	3280 ($57,4)
Блок питания: Aerocool KCAS-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2850 ($49,9)
Системный блок:	70 280 ($1228,7)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	480 ($8,4)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3220 ($56,3)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/240G (SATA Rev. 3, запись – 490 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5590 ($97,8)
Замена блока питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	550 ($9,7)
Со всеми наворотами:	80 120 ($1400,7)
Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная)	2300 ($40,3)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	3190 ($55,8)
Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц)	5240 ($91,7)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	10 310 ($180,3)
С периферией:	101 160 ($1768,6)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	22 900 ($400,4)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	1670 ($29,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z270X-UD3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, USB 3.1, 6x USB 3.0, USB Type-C, LAN, HDMI, аудио)	9260 ($161,9)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	7960 ($139,2)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1070AORUS-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607-1835/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 3x HDMI, 3x DisplayPort)	29 090 ($508,6)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6170 ($107,9)
Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4060 ($71)
Блок питания: Aerocool Hero 775 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD)	4150 ($72,6)
Системный блок:	85 260 ($1490,6)
Установка СВО: СВО Deepcool Watercooler MAELSTROM 120K (медь, 120 мм, 600–1800 об/мин, 18–32 дБ)	1640 ($28,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N1080G1 GAMING-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1721–1860/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	7390 ($129,2)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	8980 ($157)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2340 ($41)
Со всеми наворотами:	105 610 ($1846,4)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3700 ($64,7)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5730 ($100,2)
Колонки: SVEN HT-210 (5.1, 125 Вт, 40–20 000 Гц)	8370 ($146,4)
Монитор: Iiyama ProLite X2888HS-B2 (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 3 Вт)	14 110 ($246,7)
С периферией:	137 520 ($2404,2)

МЕЧТА

ОТ 110 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	22 900 ($400,4)
Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ)	2010 ($35,2)
Материнская плата: ASUS STRIX Z270F GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, USB Type-C, 4x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 640 ($203,5)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	7960 ($139,2)
Видеокарта: MSI GTX 1080 TI FOUNDERS EDITION (NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, 1480-1582/11010 МГц, 11 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	48 020 ($839,6)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6170 ($107,9)
Корпус: NZXT H440 (ATX, 140 мм, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	7060 ($123,5)
Блок питания: Aerocool Hero 775 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD)	4150 ($72,6)
Системный блок:	109 910 ($1921,6)
Установка СВО: СВО Corsair H100i v2 (медь, 2x 120 мм, 2435 об/мин, 37,7 дБ)	6190 ($108,3)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц CORSAIR Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	7960 ($139,2)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2340 ($41)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	8980 ($157)
Со всеми наворотами:	135 380 ($2366,8)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5280 ($92,4)
Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша)	7620 ($133,3)
Колонки: Microlab H-510 (5.1, 242 Вт, 45–24 000 Гц)	14 960 ($261,6)
Монитор: Iiyama G-Master GB2783QSU-B1 (TN, 27 дюймов, 2560 1440, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	19 560 ($342)
С периферией:	182 800 ($3195,9)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	114 700 ($2005,3)
Кулер: СВО Corsair H115i (медь, 2x 140 мм, 2000 об/мин, 40 дБ)	10 580 ($185)
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	28 500 ($498,3)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	38 730 ($677,1)
Видеокарты: 2x MSI GTX 1080 TI FOUNDERS EDITION (NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, 1480-1582/11010 МГц, 11 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	96 040 ($1679,1)
SSD: 1 ТБ OCZ Toshiba RVD400-M22280-1T (M.2 2280, запись – 1550 МБ/с, чтение – 2600 МБ/с)	42 570 ($744,3)
Жесткий диск: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	31 780 ($555,6)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4550 ($79,6)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	26 360 ($460,9)
Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD)	15 060 ($263,3)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш)	10 770 ($188,3)
Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7490 ($131)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	33 900 ($592,7)
Монитор: Iiyama ProLite X4071UHSU-B1 (VA, 39,5 дюймов, 3840 2160, 3 мс, 350 кд/м², 5000:1, D-sub (VGA), 3x HDMI, DisplayPort, 2x 6Вт, USB-хаб)	34 780 ($608,1)
Со всеми наворотами:	495 810 ($8668,1)

АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Здесь могло быть мое чрезвычайно оригинальное приветствие

Почта «Игромании»

МНОГИЕ ЖЕНЩИНЫ прямо сейчас действительно спасают мир, а вы сомневаетесь, что мы можем это в играх?

Письмо №1

Здравия желаю! В связи с выходом Mass Effect у меня появился такой вопрос: насколько для девочек важна сама возможность играть за девочку? Ладно, когда это Лара Крофт или симпатичная вампирша из BloodRayne, но тут-то! Тут надо галактику спасать, а это – не женское дело. С уважением, TORCHEBAN_RUS

АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Что ж, как девочке, мне вопросов в этой рубрике еще не задавали. И от этого только интереснее вам отвечать! Честно говоря, в некоторых случаях играть за женских персонажей очень выгодно. Например, в ММО РПГ к «девочкам» заведомо относятся лучше. Даже если за прелестной фигуркой эльфийки скрывается 40-летний Станислав Антонович. Никто же не знает до поры до времени! Я, конечно, такими гендерными преимуществами стараюсь не пользоваться. А в одиночных играх нам, мне кажется, проще вживаться в роль, если персонаж того же пола, что и игрок. Когда я проходила «Ведьмака», у меня зачастую возникала проблема, ибо я не могла отнестись достаточно серьезно к любовным сюжетам в игре. Смешно смотреть, как чародейки строят глазки Геральту, и понимать, что сама иногда делаешь так же. Но это все, разумеется, мне не помешало насладиться прекрасными играми! Что до спасения галактики… Я и в жизни неплохо стреляю, так что никакого диссонанса у меня не возникает.

ЛЕИ РАДНА, КРЕАТИВНЫЙ МЕНЕДЖЕР ВИДЕОТРАНСЛЯЦИЙ

Для начала, кто сказал, что спасать галактику вовсе не женское дело? Героини фильмов и комиксов еще с прошлого века спасают миры, с чего бы девушкам из видеоигр уступать им в этом?

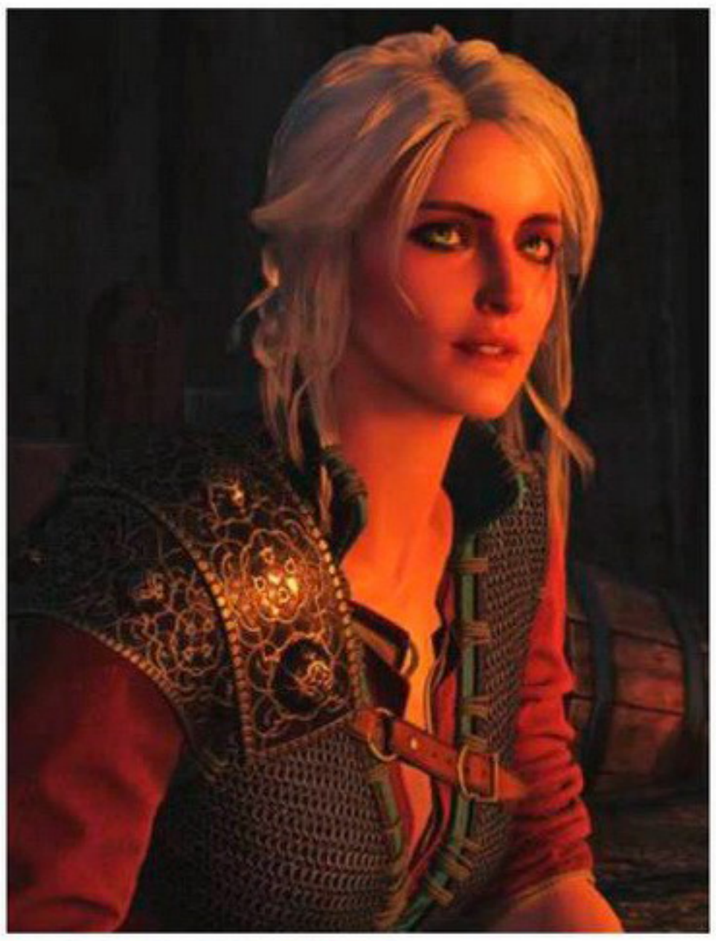
Что до выбора пола персонажа, то не всем девушкам он важен. Кто-то даже не задумывается об этом, кому-то приятно (хоть где-то) увидеть на своем экране настоящего мужественного героя. Лично я всегда выбираю девушку – приятнее себя полностью ассоциировать с персонажем, вне зависимости от того, чем предстоит заниматься: спасением галактики, убийствами по заказу или управлением собственной корпорацией. Даже расстраиваюсь, когда нет возможности выбора, если только разработчики не компенсируют кастомизацию персонажа действительно хорошей проработкой личности героя, как в случае с Эцио Аудиторе.

НА САМОМ СТАРТЕ локализованной Revelation Online игра просто утопала в багах: кривые переводы, нерабочие квесты… Про такое писать неправильно

Письмо №2

Привет, «Игромания»! После интернетизации моего дома до выделенного высокоскоростного переключил свое внимание с сингловых игр на ММО. Теперь ММО в моей жизни 99% и 1% остальные. Ваш журнал практически полностью игнорирует огромную аудиторию ММО-игр. Одна статья в год о ММО – вы это серьезно? Вы пишете об играх с низкой оценкой, вы пишете о нишевых инди, т.е. об играх, в которые играет максимум сотня человек. Вы уверены, что приоритеты в вашем журнале расставлены верно? Надеюсь на ответ. RAMAN из Курска

Здравствуйте, Raman! На сайте мы стараемся освещать большие обновления и праздничные ивенты в популярных ММО РПГ. Но все это происходит скорее в формате новостных заметок, нежели полноценных больших статей. А в журнале «новости» как таковые отсутствуют (оно и понятно). В основном по играм выходят рецензии и превью. И тут мы



ЕСЛИ НАС ВСЕ-ТАКИ ПОРАДУЮТ
еще одной игрой по вселенной «Ведьмака», я хочу, чтобы она была целиком о Цири

подходим ко второй проблеме: достойные ММО РПГ хорошо если по одной в год релизятся. Вот в 2016-м нам показали пару интересных проектов – Bless и Revelation. Но только на стадии ЗБТ и ОБТ – с глюками, багами и прочими прелестями. А по сырому материалу статью писать, прямо скажем, неприятно и просто несправедливо.

Письмо №3

Добрый день, уважаемая «Игромания»! В журнале вы упомянули о фильме «Варкрафт» и о том, что вы не согласны с критиками. Я вот тоже не согласен, поэтому у меня вопрос: будет ли продолжение фильма? Я надеюсь, мой рисунок достойно оценится! Константин САВЕЛЬЕВ

АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ
Для начала хочется сказать, что вы прислали прекрасный рисунок! Наш главный редактор, Евгений Пекло, только дал мне его отсканировать и тут же утащил, чтобы вставить в красивую рамочку. Спасибо вам за такой труд!

Теперь о фильме. Чтобы понять, будет ли продолжение, обратимся к цифрам: бюджет «Варкрафта» – 160 миллионов долларов, сборы – 433 миллиона. Совершенно очевидно, что картина окупилась. Да и, несмотря на некоторые гневные отзывы, собрала свою фанбазу. Это глупо отрицать, учитывая, что фильм сумел завоевать сердца даже тех, кто никакого отношения к игровой вселенной не имеет. Так что мой вердикт: продолжение очень возможно, потому что со стороны киноделов было бы странно не заработать на взлетевшей франшизе. Хотя у некоторых моих коллег совсем другое мнение.

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, РЕДАКТОР

«Варкрафт» действительно окупился, но надо учитывать немаловажный факт: он окупился в мировом прокате, преимущественно за счет Китая. В американском же он, к сожалению, с треском провалился. А западная индустрия устроена так, что на внутренний рынок там обращают большое внимание. Если проект был прохладно принят в домашнем прокате, это скорее провал, нежели успех. А вот «Конг: Остров черепа» той же Legendary Pictures собрал куда более внушительную кассу. Потому почти нет сомнений, что студия отдаст предпочтение своей киновселенной MonsterVerse, где на экране сойдутся Кинг-Конг, Годзилла и прочие гиганты. Режиссер Дункан Джонс, поставивший «Варкрафт», давно заявил о полной готовности снять сиквел, но студийные боссы пока хранят молчание. Так что продолжение истории Орды и Альянса мы если и увидим, то еще не скоро.

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня это **Little Nightmares**, предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу post@igromania.ru. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Приветствую, уважаемые читатели! Давненько у нас не было «Мозгового штурма», а между тем стоит объявить победителей сразу двух прошлых конкурсов и заодно огласить правильные ответы. Приступим!

Мозговой штурм

Подведение итогов конкурсов за №03/2017

Фотопамять, март

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Super Mario Run
2. The Elder Scrolls V: Skyrim
3. Kings Bounty. Легенда о рыцаре
4. World of Warcraft
5. Plants vs Zombies: Garden Warfare
6. Ведьмак 3
7. Overwatch
8. Diablo 3
9. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
10. Civilization V

ПОБЕДИТЕЛЬ
Георгий КУЧЕР

ПРИЗ
Стильная игровая компьютерная гарнитура **HS-L400G ZEUS** (http://oklick.ru/)

Подведение итогов конкурсов за №04/2017

В тени

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Total War: Shogun 2
2. Borderlands 2
3. Overwatch
4. Shadow Warrior 2
5. Daikatana
6. Onimusha 3: Demon Siege
7. Ninja Blade
8. Metal Gear Rising: Revengeance

ПОБЕДИТЕЛЬ
Мария МЕДВЕДЕВА

ПРИЗ
Стильный геймпад **Speedlink QUINOX Pro USB Gamepad** (www.speedlink.ru)

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА